NOTÍCIAS • PREVIEWS • TESTES • TRUQUES • DEMOS EXCLUSIVAS • A REVISTA MAIS VENDIDA DO PLANETA

N.º 70 Abril de 2001 1.200$00

THE SIMPSONS WRESTLING

A FAMÍLIA MAIS LOUCA DA AMÉRICA ENTRA NO RINGUE!

TESTES

THE SIMPSQNS WRESTLING
THE EMPEROR'S NEW GROOVE
TIME CRISIS: PROJECT TITAN
FREESTYLE SCOOTER
SUPERCROSS 2001
TOY STORY RACER
POINT BLANK 3
DARKSTONE
VIRTUAL KASPAROV
E MAIS!

MINI-ECRÃS PSONE

Testámos os ecrãs disponíveis no mercado e descobrimos que o tamanho é importante...

TIME CRISIS PROJECT TITAN

Tem uma pistola G-Con? Então, este jogo da Namco é para si.

THE ITALIAN JOB ■ ONI (PS2) ■ QUAKE III (PS2) ■ SHEEP, DOG 'N' WOLF ■ UEFA CHALLENGE ■ LEGO ISLAND 2 ■ FATAL FURY: WILD AMBITION SAMURAI SHOWDOWN ■ MATRIX E TERMINATOR CHEGAM À PLAYSTATION

ESTE MÊS

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
R.G.B. Editora, Lda.
N.º C. - 503 493 112
Depósito Legal: 153.667/00
RSGMJ nº 119.345
CRC Sintra nº 15.460

DIRECTOR GERAL: João Lopes
DIRECTOR DE PUBLICAÇÕES: Paulo Oliveira

ADMINISTRAÇÃO, REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Laura Alves, 3
2745-152 Queluz
Telefones: Geral: 21 434 45 00
Publicidade: 21 434 45 06 Fax: 21 434 45 09
E-mail: playstation@rgb.pt

DIRECTORA DA EDIÇÃO PORTUGUESA

Teresa Afonso

SECRETARIADO

Priscilla Pereira

REDACÇÃO

Nuno Faria, Márcio Belo
Sofia Crespo (Revisão)

COLABORADORES

Ana Leitão, Isabel Canhoto, Erica Cunha Alves e Teresa Verde

ARTE

Cristiana Nascimento e Cristina Guimas

ASSINATURAS

Susana Ferreira

PUBLICIDADE

Gertrudes Veríssimo
E-mail: publicidade@rgb.pt

CIRCULAÇÃO

Victor Costa e Sónia Vieira

PRÉ-IMPRESSÃO

Pancro - Artes Gráficas, Lda.
Praceta Pintor José Felix, 3-B
2720 Reboleira
Telefone: 21 496 86 83

IMPRESSÃO

SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.
Portela da Ajuda – 1495 Lisboa
Tel.: 21 425 69 00

DISTRIBUIÇÃO

Electroliber, Lda.
Rua Vasco da Gama, 4
2685 Sacavém
Telefone: 21 940 65 00

Publicação periódica inscrita no Instituto da Comunicação Social com o número 122161.

Tiragem desta edição: 40 000 exemplares

MEMBRO DA

Editorial

Como os nossos leitores habituais certamente notaram, a edição 69 do passado mês de Março sofreu um atraso. Apesar de não sermos directamente responsáveis pela situação, pedimos desculpas pelo incómodo que causámos aos nossos leitores.

A revista encontrava-se pronta de acordo com o calendário habitual e deveria chegar às bancas em meados de Março. Contudo, devido a um atraso na produção dos CDs que acompanham cada edição, a revista já impressa e encadernada não chegou às bancas a tempo e horas. Aliás, tivemos de esperar duas semanas para que os CDs chegassem da Áustria. Sabemos o aborrecimento que causámos aos leitores e faremos tudo o que estiver ao nosso alcance para que a situação não se volte a repetir.

Mas, para compensar os nossos leitores, este mês fazemos uma análise abrangente dos vários mini-ecrãs para PSone disponíveis no mercado. É isso mesmo, a sua PSone já pode ser portátil, basta ter um ecrã e uma bateria.

Para se informar de todos os pormenores, consulte o nosso destaque na página 44. Uma coisa é certa: o tamanho importa...

E, para uma boas gargalhadas, não perca a nossa banda desenhada de Sheep, Dog 'N' Wolf, o hilariante título da Infogrames. Já conhece as personagens e a história, mas no jogo é tudo mais divertido do que possa imaginar. Gostava dos desenhos animados do Bip-bip? Então vai adorar este jogo.

A Revista PlayStation volta no próximo mês.

Bons Jogos!

NÃO PERCA!!!

SAIBA TUDO SOBRE... Vire a página AGORA

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

SUMÁRIO

ABR 2001

EM PRODUÇÃO

20 TECHNOMAGE

PREVIEWS

DESTAQUE

44 MINI-ECRÃS PSONE

SHEEP, DOG 'N' WOLF PÁGINA 26

TESTES

60 TIME CRISIS PROJECT TITAN

42 ONI

64 TOY STORY RACER

DIVERSOS

THE SIMPSONS WRESTLING PÁGINA 56

No CD:

Os Aliens invadem a Terra à procura de carbono. Salve o seu planeta na nossa demo jogável.

C-12: FINAL RESISTANCE — Jogável
Vai deixar os invasores extraterrestres escravizarem a humanidade? Sabemos que não, por isso, prepare-se.

LIBERO GRANDE INTERNATIONAL — Jogável
Futebol, mas não como o conhece. Assuma o controlo de um jogador e ajude o resto da equipa.

THE SIMPSONS WRESTLING — Vídeo
Há muito divertimento em ver a família mais disfuncional da América a espancar-se no ringue.

MORT THE CHICKEN — Vídeo
Mort fica em apuros ao tentar salvar galinhas.

CALIFORNIA WATERSPORTS — Vídeo
Veja os melhores desportistas digitais a escarnecerem das proezas de David Hasselhoff.

FATAL FURY: WILD AMBITION — Vídeo
Veja pessoas a esmurrarem-se por prazer.

SAMURAI SHOWDOWN: WARRIORS RAGE — Vídeo
Os nobres samurais num jogo com pouca nobreza.

PANZER FRONT — Vídeo
O melhor jogo de tanques do mundo. Conheça o horror da guerra pelos olhos destas máquinas de guerra.

RUGRATS IN PARIS — Vídeo
Os famosos bebés visitam Paris.

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE — Vídeo
Os cinco heróis coloridos têm de salvar o mundo das garras da terrível Rainha Bansheera.

CONSULTE A PÁGINA 087 AGORA!!!

MARCO DO CORREIO

ENVIEM AS VOSSAS CARTAS PARA: **Revista Oficial PlayStation** • Marco do Correio • Rua Laura Alves, 3 • 2745-152 QUELUZ

A Revista PlayStation errou. No mês passado, em resposta ao leitor Diogo Ferreira, referimos que não era possível ligar a PS2 a um Minidisk. Acontece que isso é possível, podendo carregar músicas directamente para a PS2 a partir do Walkman digital. Pelo facto, pedimos desculpas.

DEMOS PS2

Primeiro que tudo queria felicitar-vos pelo excelente trabalho que têm vindo a desenvolver. Visto que a Revista PlayStation nos tem oferecido muitas demos, podemos esperar, futuramente, demos para a PS2? Continuem assim.

Hélder Gonçalves - via email

A Revista PlayStation só tem autorização da Sony para publicar demos de PlayStation 1 e não há perspectivas de essa situação se alterar no futuro.

DÚVIDAS

Olá, eu sou o Luís e primeiro queria dar-vos os parabéns pelo vosso óptimo trabalho. Comecei a ler a revista em Dezembro de 2000, por isso, tenho algumas dúvidas: vocês disseram que tinham jogado a demo de Metal Gear Solid 2, como é que eu a posso ter também? A outra dúvida é sobre LMA Manager 2001 para a PS2. No jogo podemos treinar equipas portuguesas? E sobre o Age Of Empires 2, podem dizer-me mais sobre a jogabilidade do jogo para a PS2? Desculpem a minha ignorância, mas eu só tenho 12 anos e gostava de saber o que quer dizer RPG e na 1ª, 2ª e 3ª pessoa.

Luís Faveiro - via email

Por enquanto, a única forma de poder jogar a demos, de Metal gear Solid 2 é comprando o jogo Zone Of The Enders (ZOE), pois este título inclui uma demo jogável de MGS2. O jogo LMA Manager 2001 não inclui equipas portuguesas. O jogo Age Of Empires 2 para PS2 está agendado para o próximo Verão, mas não temos notícias sobre a sua jogabilidade, mas se for tão boa como a versão de PC, mal podemos esperar. Como referimos na edição anterior, RPG é um género de jogo no qual a personagem que o jogador controla evolui e ganha novas capacidades à medida que o jogo progride e se cumprem os objectivos. O RPG pode ser jogado na 1ª ou na 3ª pessoa. Quando se joga na 1ª pessoa, o jogador não vê a personagem que controla, vê apenas o cenário do jogo onde se movimenta, pode-se dizer que vê através do olhos da personagem (como, por exemplo, no jogo Quake que não é um RPG); na 3ª pessoa, o utilizador vê a sua personagem, como acontece em Tomb Raider.

GT

Parabéns pelo excelente trabalho que fazem Gostaria de saber se vai sair mais alguma edição para a PS1 de Gran Turismo se podiam dar-me algumas dicas para Gran Turismo 2. Despeço-me com um grande abraço para toda a equipa continuem este bom trabalho.

Ricardo Pereira - via email

Não está previsto nenhum título de Gran Turismo para a PS1. O guia de GT2 foi publicado na edição 59.

PSONE

Eu adquiri no Natal passado uma PSone e fiquei um pouco desiludido com os Jogos, pois mais tarde reparei que bons Jogos como GTA3 e GT3 iriam para a PlayStation 2. Irá a PSone aos poucos e poucos ficando sem bons jogos?

Pedro Marques - via email

Não fique desiludido, pois continuam a ser produzidos, e em grande número, bons jogos para a PSone. Todos os meses, noticiamos, fazemos Previews e Testes de bons jogos para PSone. Podemos citar alguns títulos como exemplo: C-12, Evil Dead, Fear Effect 2, ISS Pro 2, entre outros.

DIGIMON

Esta é a segunda vez que vos escrevo. A primeira vez que vos enviei um email foi para saber a data de saída do jogo Digimon World para PlayStation. O jogo foi anunciado por vocês em Outubro e a sua data de lançamento ainda antes do Natal de 2000. Já estamos em pleno 2001 e nada do bendito jogo. Quanto tempo terei ainda de esperar? Sinceramente, deposito toda a minha esperança em vocês. Sei que o comando para a PlayStation 2 tem a função analógica em todos os botões excepto no Start e Select e que se, por exemplo, pressionar ⊗ com mais força um automóvel arranca no preciso momento e a alta velocidade num jogo de corridas (por exemplo, Ridge Racer V) para PS2. A minha questão é: será que num jogo do mesmo género para PS (por exemplo, Ridge Racer Type 4 ou Colin Mcrae 2) mas na PS2, a função analógica se mantém. Espero que me possam esclarecer e obrigado por me atenderem. Continuem com o óptimo trabalho que têm feito.

Álvaro Oliveira - via email

O jogo Digimon foi adiado e, de acordo com o distribuidor, o lançamento ocorrerá em Maio. Quanto à compatibilidade da função analógica do comando da PS2 com jogos PS1, desde que o jogo suporte essa função, ela mantém-se, mesmo jogando na PS2.

FILME FF

Para começar queria dar-vos os parabéns pelo excelente trabalho. Tenho duas questões: vi umas imagens do filme Final Fantasy e achei-as mais que incríveis, por isso, será que me podem dizer quando é que o filme sai em Portugal. Comprei o jogo Final Fantasy IX, mas em 25 horas cheguei ao CD 4, será que me podem dizer se há algum RPG tão bom como o Final Fantasy em Portugal. Continuem o bom trabalho.

Alexandre Soares - via email

O filme Final Fantasy estreará nos EUA durante o Verão e, como decorrem sempre uns meses entre a estreia nos EUA e na Europa, talvez chegue cá no Outono, mas não existe data

confirmada. Final Fantasy é um excelente RPG e não há outro que o iguale em qualidade na PlayStation.

BEATMANIA

Olá pessoal dos jogos, gostava de vos felicitar pelo vosso excelente trabalho.
Gostaria de saber se o jogo Beatmania inclui o controlo e quanto custará.
Continuem o vosso trabalho.
Carlos Mendes - via email

O jogo Beatmania vende-se apenas com o controlo (uma espécie de prato de vinil) e o preço de venda ao público é de 16.990$00. Segundo o distribuidor terá mais facilidade em encontrá-lo nas lojas FNAC.

THE BOUNCER

Olá, primeiro parabéns pela vossa capacidade de conseguirem tirar-me 1200$00 todos os meses. Gosto muito de ler a vossa revista PlayStation e adquiri há cerca de dois meses a minha PS2, acho que é muito boa, mas estou um bocado triste por não saírem muitos jogos verdadeiramente bons e originais por enquanto.
Acho que o único problema da vossa revista é que quase não apresentam jogos para a nossa bem-vinda PS2 embora saiba que esta ainda esteja em fase de "crescimento", por isso, acho que era uma boa aposta editarem um suplemento de jogos para a PS2, como fizeram já uma vez! Digam-me por favor a data de lançamento do jogo The Bouncer. Continuem assim!
Joaquim Rocha - via email

Agradecemos a sua sugestão e pode ser que a ideia do suplemento se repita no futuro. Quanto ao lançamento do jogo The Bouncer, segundo o que apurámos junto do distribuidor, ainda não tem data definida.

SILENT HILL

Desde já, queria começar por vos dar os parabéns pela óptima revista e pelo excelente trabalho que têm vindo a efectuar. A razão porque vos estou a escrever é porque preciso urgentemente da vossa ajuda. O meu problema é o seguinte: no Silent Hill, estou no Alchemilla Hospital 2F e no Nurse Center existe uma porta trancada que tem quatro espaços quadrados.
Eu já tenho as quatro placas necessárias para abrir a porta, mas o meu problema é não saber a ordem certa para as colocar.
Se me puderem responder eu agradecia muito, porque já estou a ficar sem ideias.
Agradeço desde já a vossa atenção. Espero que continuem o bom trabalho.
Jorge Filipe - via email

Se se refere ao puzzle do centro de enfermagem, as placas devem ser colocadas pela seguinte ordem: Azul, Verde, Amarela, Vermelha.

COMANDO PSONE

Gostaria que me esclarecessem algumas dúvidas. Primeiro, queria saber se o novo ISS é o melhor jogo de futebol.
O comando da PSone é compatível com a PS1? Há alguma hipótese de haver mais algum Gran Turismo para a caixa cinzenta da Sony?
Queria, se possível, algumas dicas para Quake II?
Pedro Barros - Mem-Martins

O jogo ISS Pro 2 é um excelente jogo de futebol, classificado com 10/10 na edição 69. O comando da PSone é compatível com a PS1. O próximo jogo da série Gran Turismo será para a PS2 e não está previsto um título GT para a PS1.

EDIÇÕES ANTIGAS

Gostaria de saber em que revistas é que saíram Previews, Testes e truques do jogo Colin McRae 2.0 e o guia de Tomb Raider, The Last Revelation.
César Vicente - Fornos de Algodres

O Em Produção de Colin McRae 2.0 saiu na revista 52, o Teste na edição 57 e o Guia e Dicas foram publicados no número 62. A solução de Tomb Raider, The Last Revelation, saiu na edição 57.

INDECISO

Estou na dúvida entre comprar C-12 Final Resistance ou ISS Pro Evolution 2, mesmo sabendo que são jogos diferentes, estou indeciso, por isso, queria a vossa opinião.
Também queria que publicassem os guias de Resident Evil 2 e de Medal Of Honour e, se já foram publicados, gostava que me indicassem as revistas onde estão os guias.
Miguel Pinheiro - Marinhais

Como o leitor reconhece, são jogos de géneros completamente diferentes e, para aumentar a indecisão, são ambos bons jogos.
A escolha terá mesmo de ser sua. Tudo depende de quantos jogos de futebol tem. Qual foi o último jogo de aventura de acção que comprou?
Pese esses critérios e decida qual o jogo que prefere comprar. Nunca publicámos a solução de Residente Evil 2. Publicámos apenas um guia com algumas dicas essenciais na edição 53.
Se se refere ao primeiro Medal Of Honour, a solução foi publicada na revista 56, e também publicámos a solução de Medal Of Honour Underground nas revistas 67 e 68.

MGS2

Antes de mais, gostaria de felicitar o vosso excelente trabalho. Tenho uma dúvida sobre Metal Gear Solid 2 já ter sido lançado para a PS1, pois um colega meu informou-me que o primo já o tinha. Agradecia que me dissessem se, de facto, já saiu. E, ainda, quando vai sair o jogo Dead Or Alive 2.
Paulo Jorge - Porto.

O jogo Metal Gear Solid ainda não está à venda, nem aqui nem no Japão, por isso, o primo do seu colega não pode ter comprado o jogo ainda. Pode sim ter uma demo jogável de MGS2, caso tenha comprado Zone Of The Enders que inclui a demo do tão aguardado título. O jogo Dead Or Alive 2 para PlayStation 2 já se encontra à venda. ■

NOTÍCIAS

"Não tem muito tempo de aviso à medida que vai voando em direcção aos automóveis em The Italian Job"

Veja só isto: os três Minis do filme são o principal meio de deslocação durante a tentativa de roubar um tesouro em ouro.

TODAS AS NOVIDADES DO MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MÊS...

PRIMEIRO OLHAR

PEQUENA MARAVILHA

A MELHOR CONVERSÃO DE UM FILME: THE ITALIAN JOB.

Fomos até Inglaterra, para ver mais uma licença de filme e voltámos com um sorriso rasgado. E isto porque The Italian Job está a preparar-se para ser um jogo soberbo.

Desenvolvido pela Pixelogic e editado pela SCi, o jogo também tira partido de uma licença para recriar a banda sonora na totalidade.

As vozes são fornecidas por actores e as falas que ouvimos eram imitações perfeitas do próprio Michael Caine.

The Italian Job é um título de condução baseado em missões nos moldes de Driver. Apresenta vários modos, mas a principal força motriz do jogo é o modo The Italian Job, que segue os acontecimentos do filme (ver O Filme, à direita). O jogador reúne a sua equipa em Londres, viaja para Turim para realizar o roubo, depois foge pelos Alpes numa tentativa de chegar a sítio seguro. Por enquanto, as missões incluem manter-se a par dos outros veículos, arrombar edifícios para escapar à polícia que o procura, fugir aos chuis e entregar mercadoria.

Também há uma série de eventos baseados no factor tempo, como roubar um Land Rover de um comboio de entrega antes de o condutor que lhe estava destinado chegar para o apanhar.

O trabalho no jogo começou há cerca de 12 meses, e isso vê-se. Os gráficos estão a ganhar boas formas, e beneficiam de uma solidez que faltava a Driver 2. Os ambientes são amplos e as paisagens trabalhadas baseiam-se em ruas verdadeiras, mas não são recriações exuberantes como no título da Infogrames (e também não é possível sair do carro).

Quando as coisas começam a andar, o jogo é, na verdade, muito rápido, com o jogador a correr de um lado para o outro em Minis, no famoso autocarro de fuga, num carro pessoal blindado, em carros de polícia e em cerca de uma dúzia de outros veículos. Os Minis curvam de forma algo desajeitada – o jogador não tem grande tempo aviso à medida que vai voando em direcção aos automóveis em The Italian Job. "A licença é um bónus, mas

Corrida nos telhados: não conte arrastar-se pelo trânsito todo o dia. Lance-se ao céu e deixe a hora de ponta para trás.

estamos decididos a criar um título totalmente jogável", explica Brian Reynolds, director de estúdio da Pixelogic. Na verdade, todos os famosos momentos do filme deverão ser incluídos, como a corrida no túnel, as cenas na fábrica Fiat, e mesmo o casamento que Charlie e os rapazes interrompem na Piazza de Turim. E sim, deverá ter sequências FMV para representar a tremenda cena da explosão da carrinha.
Na pesquisa de uma melhor jogabilidade, a Pixelogic acrescentou mais modos de jogo que se desbloqueiam em função do êxito da narrativa principal.
O modo Freeride é mais do que apenas um passeio pela cidade ao estilo de Driver, por exemplo. Destacam-se elementos da paisagem como áreas de proezas a explorar, e foi-nos prometido que haverá outros pormenores, como vítimas de colapsos que empurrará para reanimar.
O modo Challenge tem as suas arenas especiais onde executa saltos, faz piões, e realiza outros truques em contra-relógio – trata-se de outro exemplo do empenho da Pixelogic em usar o motor subjacente ao jogo numa tentativa de oferecer ao utilizador mais valor pelo dinheiro que pagou.
O modo Checkpoint implica correr pelos ambientes de Londres, Turim e Alpes, e exige que chegue a determinados portões em tempos específicos.
De igual forma, outro modo, provisoriamente intitulado Destructor, implica chocar com uma série de cones à medida que vai derrapando a alta velocidade pelo circuito.
Quando chegámos a este momento, o controlador teve de nos ser arrancado das mãos para que pudéssemos ver outras características.
O visual é muito anos 60 e cada missão será antecedida por um briefing, mas ficámos preocupados com a ausência de um modo de dois jogadores em ecrã dividido.
"Quisemos concentrar-nos na obtenção de um jogo de utilizador individual que fosse brilhante, mas talvez incluamos alguns elementos de dois jogadores", reconhece Reynolds. Estas características podem surgir sob a forma de um sistema de turnos em jogadas cronometradas, por exemplo.
O projecto é realmente excitante e se a Pixelogic realizar metade do que promete, este poderá ser um jogo portentoso.
O que é uma boa notícia para os possuidores de PS1.

O FILME

SEXO, MINIS E CRIMINOSOS

Série de televisão de sucesso com a fala de Michael Caine "Devias ter apenas rebentado com a maldita porta!", The Italian Job é a original – e melhor – aventura policial britânica.
O clássico filme de 1969 apresenta Michael Caine no papel de Charlie, Noel Coward no de um patrão da Máfia preso, Mr Bridger, e Benny Hill no papel de um professor enlouquecido pelo álcool. Sob o disfarce de um autocarro cheio de fãs de futebol britânicos, Charlie tenta roubar ouro no valor de milhões de libras em Turim.
As melhores partes – e a razão por que a SCi quis transformá-lo num jogo – são as incríveis sequências de perseguição protagonizadas pelos Mini Coopers em fuga, esgueirando-se pelas ruelas de Turim. Se ainda não o viu, recomendamos-lhe que faça uma visita ao clube de vídeo mais próximo.

ULTRA SECRETO

UMA QUESTÃO DE CHIPS
A Simplex Solutions, criadora do chipset da PS2, revelou que o chip da nova PlayStation 3 (com o nome de código GS3) terá o dobro da dimensão do da PS2 e transmitirá uns assombrosos 75 milhões de polígonos por segundo. Enquanto a PS2 se orgulhava de uns respeitáveis 32Mb de RAM, a PS3 apresentará uns galopantes 256 Mb.

PEANUTS NA PLAYSTATION
Snoopy e os seus cabeçudos companheiros dirigem-se à PS: a Infogrames adquiriu os direitos para desenvolver e editar jogos baseados nas personagens Peanuts. Contamos ver títulos a surgir no final do corrente ano.

NOTÍCIAS FILTRADAS
Alegrem-se, fãs de Syphon Filter. Gabe Logan estará de volta às suas aventuras (ou melhor novas aventuras) lá para finais deste ano.
Já foi anunciada uma data provisória, Outubro/Novembro, mas a SCEE ainda não confirmou.

MANIA DA DOR
A Take 2 está a preparar um novo jogo de cross. Motocross Mania apresentará modos Supercross, Motocross e Freestyle passados em arenas interiores e exteriores, e está a ser anunciado como excelente nas acrobacias. Mantenha-se atento a um lançamento no Outono.

O ACORDO DO VOLANTE
A Sony vai lançar um volante compatível com PS2 e PS1 especialmente para os seus jogos F1. Claro que o volante será compatível com outros títulos de corridas. Previsivelmente, a Sony afirma que funcionará melhor com o seu jogo F1, embora não explique porquê.

SEMPRE A JOGAR
A Digital Brothers planeia lançar a Game Network, um canal de televisão dedicado a jogos 24 horas/dia. Para mais informação não deixe de visitar www.game-network.net.

NOTÍCIAS

NOVOS HORIZONTES PLAYSTATION

SE NÃO OS PODE VENCER...

JOGOS SEGA SATURN CHEGAM À PLAYSTATION 1.

A notícia de destaque do mês passado, de que a Sega decidiu abandonar o fabrico da Dreamcast e concentrar-se no desenvolvimento de jogos trouxe consigo uma consequência interessante para os possuidores de PS1 - os jogos Saturn podem estar a dirigir-se à consola.

No seu novo papel de produtora independente, a Sega tem vindo a assinar vários acordos, mas nenhum conseguiu ser tão abrangente e excitante como os que celebrou com a Sony. Para além da proposta transformação de muitos jogos DC para PS2 (como Space Channel 5) e planos para se concentrar no desenvolvimento de rede para PS2, a Sony também especulou sobre os benefícios potenciais da sua nova relação com a Sega.

Como comentário a estes planos numa conferência de imprensa recente em Tóquio, o vice-presidente da SCEI, Masatsuka Saeki terá afirmado "Estamos entusiasmados com os planos da Sega para recuperar para PlayStation títulos Saturn clássicos. Há necessidade de qualidade no software PlayStation, em particular na América do Norte e na Europa, e o catálogo antigo da Sega não se adapta tão bem à PlayStation 2."

No geral, a Sega tem-se mantido em silêncio quanto à sua posição, embora Charles Bellfield dos escritórios americanos da Sega afirme: "Shining Force III (um antigo jogo da Saturn) é um exemplo perfeito do tipo de título que pode vender muito bem na PS1." Com isto em mente, pensamos que em breve iremos ver títulos como Panzer Dragoon Saga e Sega Touring Car Championship nas prateleiras. Fique atento. ■

SE NÓS MANDÁSSEMOS

... quereríamos estes jogos na PS1 já!

- Sonic The Hedgehog
- Sega Rally Championship
- Virtua Fighter 4
- Virtua Fighter Megamix
- Nights
- Panzer Dragoon
- Panzer Dragon Saga
- Radiant Silvergun

O regresso da Saturn: Sonic (em cima) e outros clássicos Saturn, como Sega Touring Car Championship (à esquerda) poderão estar a caminho da PS1 na sequência do recente acordo de produção Sony/Sega.

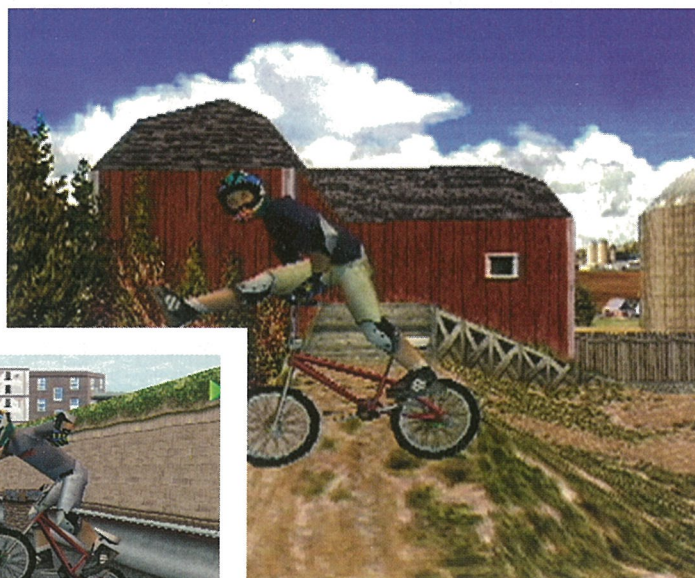
SEQUELA DE DAVE MIRRA

MIRRA AO QUADRADO EM COMBATE

ACCLAIM VAI LANÇAR "ACTUALIZAÇÃO" DE DAVE MIRRA FREESTYLE BMX.

Continuando o êxito ao nível dos desportos radicais que foi Dave Mirra Freestyle BMX, a Acclaim trabalha numa sequela para mais acrobacias sobre duas rodas.

Intitulado Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix, o jogo tem um modo Expert para testar ainda mais as habilidades do utilizador, bem como uma série de novas proezas, incluindo o Wall Ride. Algumas novas canções serão acrescentadas à banda sonora e oito novos circuitos deverão mantê-lo entretido até ao próximo episódio.

Facto interessante: espera-se que a Activision anuncie um "add-on" semelhante para Tony Hawk's 2 muito em breve. Mais notícias sobre Mirra e Hawk nos próximos números. ■

"Há um modo Expert para testar habilidades e novas proezas"

Action man: Dave Mirra executa mais malabarismos na sequela BMX da Activision.

Tempo de confrontos: os humanos empreendem guerras contra formas de vidas com Inteligência Artificial, enquanto The Matrix e Terminator se dirigem à PS1.

CINEMA NA PS

TÍTULOS DE QUALIDADE

OS JOGOS THE MATRIX E TERMINATOR EM 2002.

Chegaram-nos notícias da resistência humana subterrânea de dois títulos que poderão mudar a maré na batalha contra os senhores da guerra computorizados.
A licença de The Matrix foi agarrada pela Interplay enquanto Terminator foi parar às mãos da Infogrames. Ambos os títulos deverão ver a luz do dia na PS1 e na PS2 algures em 2002.
Há muito que se especulava que os realizadores do jogo The Matrix, os irmãos Wachowski, estariam interessados em ver o seu filme numa consola, e a licença foi finalmente concedida à Interplay, que está a produzir o título através da Shiny Entertainment de Dave Perry.
A Infogrames apropriou-se da licença de Terminator que pertencia anteriormente à Ocean. Espera-se que os jogos estejam prontos a tempo de acompanharem duas das mais aguardadas sequelas de ficção científica de sempre, The Matrix 2 e Terminator 3, com chegada prevista ao grande ecrã para o próximo ano.
Até agora os pormenores acerca dos novos títulos são muito incompletos, mas espera-se que ambos sigam o enredo dos seus "irmãos" do grande ecrã. The Matrix 2 recomeça onde o primeiro filme terminou, nomeadamente quando Neo, o pirata informático transformado em chefe revolucionário, desvenda o código de Matrix e destrói o agente Smith. Armado com o seu novo conhecimento de programação binária, Neo – que irá novamente ser interpretado por Keanu Reeves – conduz a resistência humana contra as máquinas que se apoderaram da Terra.
O enredo de Terminator 3 é semelhante. O filme decorre em 2001 durante os primeiros conflitos entre os homens e as inteligências artificiais da SkyNet Network. Como nos primeiros dois filmes, Jonh Connor irá comandar as forças humanas na sua batalha para reconquistar a autonomia do planeta.
O musculoso e amadurecido Schwarzenegger estará a seu lado para lhe dar uma mãozinha. Teremos mais detalhes assim que os nossos repórteres regressarem da viagem a AD2793. ■

PREVIEWS

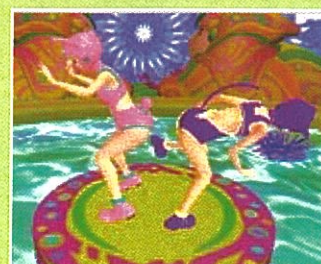
Ferozes batalhas e falas duras nesta versão de Gundam, da Bandai.

SD GUNDAM SAGA: THE SHOOT OUT – KNIGHTS VS WARRIORS

BANDAI (PS1) ABRIL

Como se justifica um ambiente de jogo que é radicalmente diferente da animação original que o inspirou? Colocando-o num universo alternativo, claro! A série anime Gundam trata de uma guerra entre duas facções: humanos que vivem na Terra e no espaço, que travam as suas batalhas em gigantes fatos robóticos, com Gundam a ser o robô do herói.

Knights Vs Warriors coloca frente-a-frente Gundams, engraçados e atarracados (os japoneses chamam-lhe "superdeformados", daí SD) da série anime contra outros Gundams em armaduras medievais! A guerra espacial é abandonada em favor de uma competição de combate, na qual os jogadores controlam o G-Dragon Sol medieval num recontro final contra outros Gundams. ■

Alguém pediu aventuras com moças da família Teletubby?

SUPER GALDELIC HOUR

ENIX (PS2) ABRIL

São as QTS (significa engraçadinhas) – quatro bonecas que ganham vida com a ajuda da cientista Sista. O plano original era pô-las a trabalhar como assistentes de investigação a bordo da sua nave espacial, Lovelabor, mas, não sendo as criaturas mais inteligentes deste mundo, o quarteto está sempre a fazer asneira. Com mais bocas para alimentar, Sista rapidamente fica sem dinheiro... mas nem tudo está perdido! Aclamada como uma série televisiva psicadélica, Super Galdelic Hour espera voltar a preencher os créditos de Sista. Os jogadores têm de escolher um elemento das QTS (Toco, Coco, Neko e Kuma) para desafiar os outros em torneios que incluem lançamento de tartes e Hip Sumo Wrestling. Este último implica usar os seus traseiros curvilíneos para derrubar os adversários numa pequena plataforma circular e lançá-los numa piscina. Para além da louca acção, os jogadores podem deleitar os olhos com corpinhos bem feitos, expressões engraçadas e poses. ■

EXPRESSO DO ORIENTE

AS ÚLTIMAS NOVIDADES JAPONESAS SOBRE A PLAYSTATION DIRECTAMENTE DE TÓQUIO

SUPER ROBOT WARS

NUNCA ESTAMOS SATISFEITOS

O JOGO ROBÔ QUE NUNCA MORRERÁ.

Seria de pensar que os fãs se cansariam da longa série de simulação Super Robot Wars, da Banpresto. Essencialmente um jogo de estratégia que apresenta um elenco de populares robôs e pilotos retirados de animação e banda desenhada japonesas, tem contribuído para a longevidade do interesse nos heróis clássicos dos anos 70.

À medida que se produz mais anime de robôs, e são anunciadas versões subsequentes, novas personagens são acrescentadas à lista; a série já surgiu em quase todas as plataformas que existem. Lançado em finais de Março, Super Robot Wars Alpha Gaiden promete personagens de 23 séries diferentes, bem como personagens originais criadas especificamente para o jogo. Embora gráficos e sistemas de batalha "melhorados" sejam utilizados lado a lado com os espectaculares filmes CG, os visuais de Super Robot Wars mal arranham a totalidade das capacidades da PlayStation. Facilmente ultrapassado por outros baseados em séries de robôs, o anterior lançamento Super Robot Wars conseguiu ainda assim tornar-se um campeão de vendas no género.

"Porque haveria eu de comprar um jogo com um dos meus robôs favoritos quando posso obter um jogo com todos eles?" pergunta Seiji Kondo, um fã da série. Tratando-se de um fã anime com idade suficiente para ter visto todas as séries dos anos 70, continua a voltar para mais. Mesmo depois de comprar uma PS2, Super Robot Wars Alpha é o único título que joga no sistema.

"O aspecto mais importante é que as nossas personagens favoritas podem lutar juntas." "Os gráficos podem não ser os melhores", continua, comparando-o com títulos como Front Mission 3, da Square, "mas a situação e personagens heróicas familiares compensam esse aspecto."

É claro que gostaríamos de ver um jogo Super Robot Wars com personagens totalmente 3D que mostram danos à medida que as batalhas avançam, mas isso ainda pode demorar algum tempo. No que toca às novas características, os jogadores podem importar personagens da versão WonderSwan, da Bandai.

"Basicamente, a história é sempre a mesma", acrescenta Seiji, "mas continuo a envolver-me nela! No final, não quero voltar a tocar outro jogo." Ou seja, até ao próximo lançamento de Super Robot Wars. ■

Um monstro: desde que apareceu no Game Boy, Robot Wars transformou-se numa super-série, e a mais recente versão Alpha impressionará os fãs de anime.

NOTÍCIAS

O NOVO AGENTE SECRETO NINJA X PERCORRE AS RUAS DE TÓQUIO ÁVIDO DE POLÍGONOS...

NOVOS LANÇAMENTOS

PANZER FRONT BIZ

ENTERBRAIN (PS1)

Os fãs de Panzer Front, uma simulação de batalhas em tanques, poderiam fazer bem pior do que desembolsar dinheiro pela sequela, Panzer Front Biz. No original, os utilizadores aliaram-se ao seu exército nacional preferido e foram arrastados para etapas (baseadas em locais e eventos de batalhas reais) ao comando de armaduras móveis. Cada etapa tinha de ser completada com um tanque específico e, embora o jogo tenha manipulação e concepção realistas, os designs de veículos originais por artistas anime e manga de renome (que, por acaso, também são fãs de tanques) também estão disponíveis. Panzer Front Biz inclui um modo história a partir da perspectiva alemã e briefings falados em várias línguas para acrescentar um toque de autenticidade. Tão autêntico que morre logo se o seu tanque sofrer um ataque mais sério. Ao contrário de muitos títulos, não há música de fundo – os criadores quiseram tornar a experiência tão real quanto possível. Felizmente, a sua PSone e sala não explodirão em sintonia com a acção.

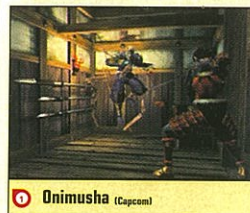
A sequela do jogo de batalha de tanques procura recriar o original.

LOVE PARA - LOVELY TOKYO PARAPARA GIRLS

MEDIA RINGS (PS1)

Seria muito fácil pôr de lado Parapara, uma "dança" sincronizada de abanar os braços, chamando-lhe mais outra louca moda japonesa. Segundo os peritos (raparigas de liceu, naturalmente!), Parapara é o equivalente moderno de uma dança tradicional japonesa, onde mulheres envergando kimonos agitam os braços em uníssono. Só que agora as dançarinas envergam sapatos de salto alto, a sua pele é bronzeada, têm permanentes e usam um fantasmagórico lápis de olhos branco. Os fãs de Bust-A-Groove: Dance And Rhythm sentir-se-ão à vontade com a jogabilidade: basta carregar em botões ao ritmo das canções para atravessar uma série de etapas. Está bem, os gráficos tipo filme animado poderão não estar à altura das excelentes personagens 3D da Enix, mas por este preço (3.000 escudos) o que é que esperava?

Observe as miúdas de Parapara – a última revolução de dança no Japão.

TOP 5 – VENDAS

1. Onimusha (Capcom)
2. Space Venus Starring Morning Musume (SNE)
3. Hajime No Ippo Victorious Boxers (ESP)
4. Pachi-Suro Aruze Kingdom 4 (Aruze)
5. Madden NFL Superbowl 2001 (EA/Square)

TOP 5 – ESPERADOS

1. Final Fantasy X (Square)
2. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)
3. Gran Turismo 3 A-Spec (S.C.E.)
4. Emblem Saga (Enterbrain)
5. Star Ocean 3 (Enix)

TOP 5 – FAVORITOS DOS LEITORES

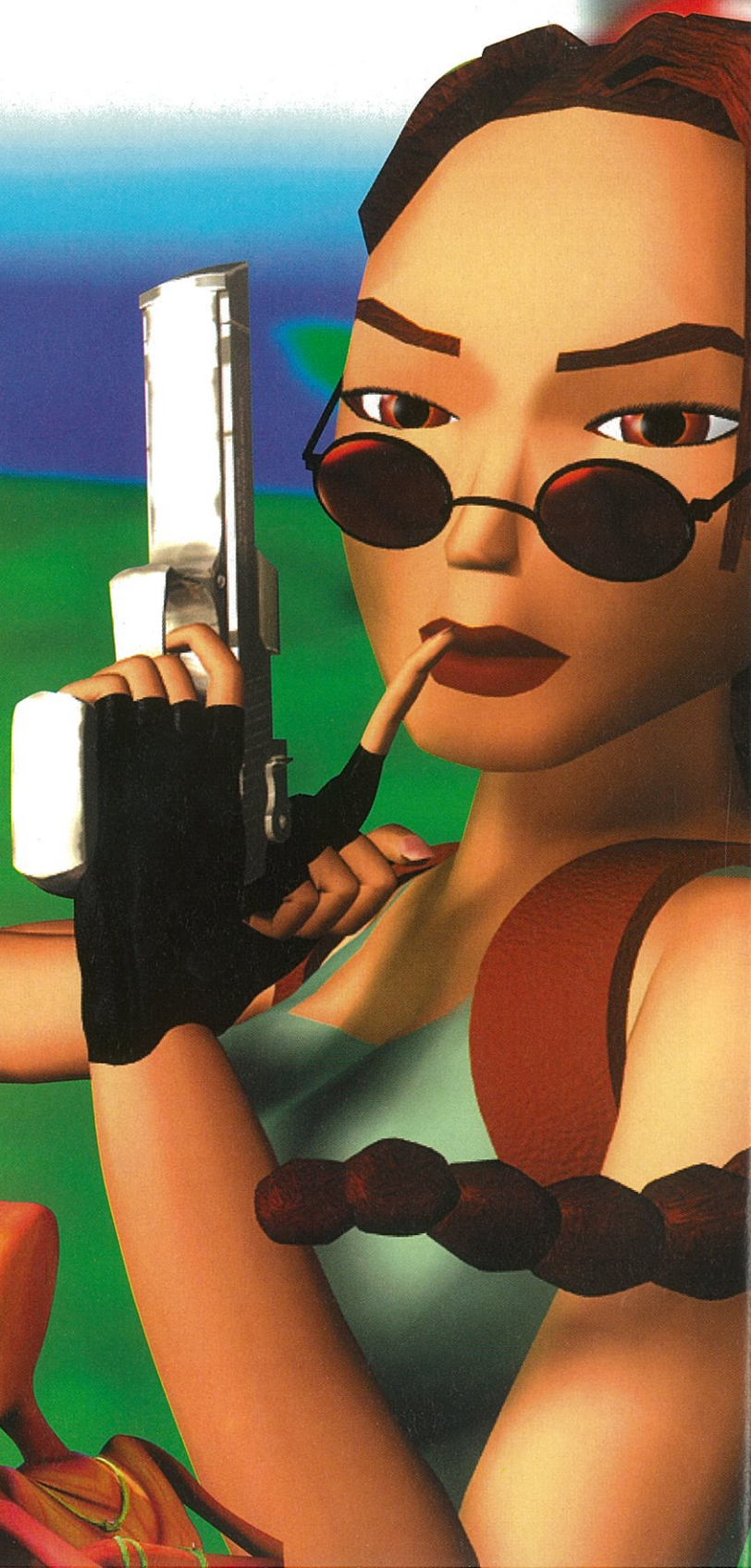
1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Bouncer (Square)
5. Mobile Suit Gundam (Bandai)

DRÓIDES DE SONHO

Os telemóveis i-Appli da NTT DoCoMo têm muito que se lhe diga. Sim, sem dúvida, foram anunciados Galaxian, Space Invaders, Samba De Amigo e mesmo RPGs para o equipamento Java, mas o fabricante de brinquedos Takara foi mais longe com o robô controlado remotamente, Dream Force 01!

Com uma capacidade decente de mobilidade, além de uma câmara montada na cabeça para uma perspectiva na primeira pessoa, os fãs de robôs já estão a salivar. Estes meninos não são baratos, porém, variando entre 48.000 e 98.000 ienes (entre 90 e 180 contos, aproximadamente).

A Takara acredita que Dream Force 01 pode ser usado para tarefas como alimentar o gato – não sabemos bichano da casa iria gostar.

Kero Kero King, o jogo de golfe que substitui as bolas por sapos e tem um elenco de gente bizarra por concorrentes, deu inevitavelmente origem a uma linha de brinquedos. Uma campanha do dia de São Valentim, em associação com um espectáculo de variedades resultou num pacote de oferta especial contendo uma t-shirt Love Love Message. Apresentando uma personagem de jogo e espaços em branco para anunciar o seu amor, também inclui espaços para o peso e medidas da cara-metade que pretende. Isto deve ser mais um sucesso japonês.

EM PRODUÇÃO

A REVISTA PLAYSTATION DÁ UMA ESPREITADELA ÀS PRANCHAS DE DESENHO DOS PRINCIPAIS PRODUTORES DO PLANETA, PARA VOS TRAZER AS ÚLTIMAS NOVIDADES.

ABR 2001

PERSPECTIVA

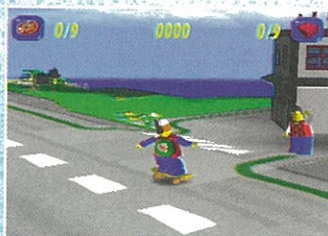
Bryan Reynolds, director de estúdio na Pixelogic, a produtora de The Italian Job.

Considerou a licença de The Italian Job restrita?
De maneira nenhuma. É um filme fantástico e havia tanto que queríamos incluir no jogo. Mas é numa jogabilidade divertida que estamos interessados, por isso, tomámos o filme como ponto de partida e fizemos um modo fantástico que recria o espírito global. Adicionalmente, montámos várias áreas onde podemos jogar com o motor enquanto mantemos a sensação interna do filme, o que é impecável, uma vez que nos dá a oportunidade de oferecer aos jogadores um produto variado e divertido. Olhem para os Minis, para os anos 60 e para Michael Caine. É realmente um material interessante.

Há dificuldade em resistir a copiar jogos bem sucedidos baseados em missões, como Driver 2?
Não é difícil. Se aceitar que os jogos não são criados no vácuo, que se podem retirar influências sem ter de roubar ideias, está no caminho para fazer um bom jogo. The Italian Job vai ser acessível, divertido de jogar e estamos confiantes que vai manter a atenção das pessoas durante muito tempo.

Qual é o aspecto mais importante do design em termos de atmosfera do jogo?
Provavelmente, a Inteligência Artificial, particularmente num jogo de condução. Tivemos o cuidado de colocar uma quantidade de zumbidos em The Italian Job, mas também condutores que actuem mais inteligentemente. Algumas vezes, a polícia, por exemplo, entra num pé-de-vento perseguindo qualquer coisa que mexa e, outras vezes, ronda as ruas secundárias mantendo um olho atento às movimentações esquivas. Também os peões agem mais realisticamente, atravessando as estradas e acelerando o passo quando você se aproxima.

Consegue ver as suas ideias a funcionar na PS2?
Sim. Pode verificar pelo mapeamento ambicioso e o volume de jogabilidade de The Italian Job, que estamos a impulsionar uma experiência de jogo muito moderna. O potencial superior da PS2 vai capacitar-nos a fazer certas coisas mais facilmente e dar-nos-á mais espaço de manobra para gráficos mais cheios e níveis maiores. O bom é que toda a arquitectura de desenvolvimento em que trabalhámos vai aportar à PS2 com facilidade. Contudo, de momento, estamos 100% focados na PlayStation 1.

Technomage

CONTEÚDO

UEFA Challenge

Lego Island 2

NOME:

UEFA CHALLENGE

NOTA:

A INFOGRAMES DIRIGE-SE À EUROPA COM O SEU ÚLTIMO DESAFIO APROVADO PELA UEFA...

FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	Simulador de futebol
EDITORA:	Infogrames
PRODUÇÃO:	Infogrames
DATA DE SAÍDA:	Abril

DESIGN DA PERSONAGEM:

PRODUZIDO: 70%

CITAÇÃO: **"Temos equipas reais, jogadores reais, estádios reais – tudo o que deseja**

Guarda traseira. As regras do verdadeiro futebol são seguidas à letra, logo os ataques por detrás resultam em penas severas.

Grandes pernas. Além de grandes estádios e equipas com grande nome, até os jogadores são enormes. Sente-se mais próximo da acção do que antes.

EXTRAS OPCIONAIS...

UEFA Challenge contém a gama completa de opções actualmente tomadas como garantidas pelos aficcionados de futebol da PS1. A captura de movimentos garante que a acção decorre tal como no campo de futebol, enquanto os comentários de Gabriel Alves e José Manuel Delgado e Luís Figo na capa do jogosão extras que os portugueses agradecem. Todavia, o complemento mais interessante é, de longe, o modo co-operacional para quatro jogadores. O produtor Jon Watson diz: "Podem jogar quatro jogadores em simultâneo. Isto possibilita-lhe jogar na mesma equipa – até podem estar quatro jogadores do mesmo lado, o que conduz a uma jogabilidade febril – não faça confusões!"

Quatro entradas. Tal como FIFA, será capaz de jogar com até quatro sujeitos do mesmo lado.

O congestionado campo de futebol da PS1 está preparado para receber um novo concorrente à medalha de prata. UEFA Challenge continua a relação da Infogrames com o corpo reinante no desporto europeu, mas a editora limpou a casa de alto a baixo, com equipa Rage do anterior UEFA a ser substituída pelo escritório da Infogrames situado em Sheffield. O pensamento por detrás da mudança é que mentes novas trazem novas ideias, com UEFA Challenge a marcar o primeiro momento da equipa de Sheffield num jogo de futebol. Caminhando com expectativa na linha de campo está o produtor Jon Watson.

Embora a Infogrames considere que UEFA Challenge seja uma nova entidade, comporta uma semelhança próxima ao anterior título UEFA Soccer para PS1 da Rage. Os jogadores são grandes, bem animados e chutam a bola com a precisão correcta, aparentemente cunhando o jogo como de maior orientação arcada do que os do género de ISS Pro Evolution 2. Contudo, Watson está interessado em acentuar que há mais no jogo do que inicialmente salta à vista. "A ênfase está definitivamente no realismo", afirma ele. "Temos equipas reais, jogadores reais, estádios reais – tudo o que deseja ver num jogo de futebol." Com esta finalidade, a licença da UEFA garantiu os direitos de usar emblemas, equipamentos e jogadores de 76 das 100 equipas do jogo, como o Manchester United, o Inter de Milão e o Paris Saint Germain entre outros.

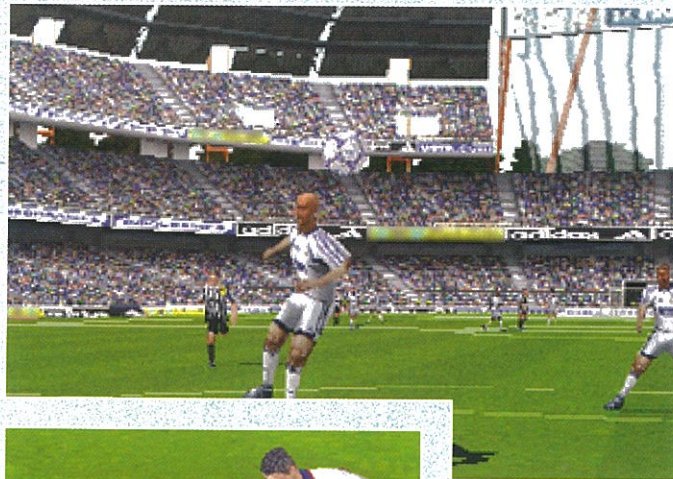
Porém, para Watson, a chave de UEFA Challenge é o seu sistema de comando em duas linhas. Embora de início o jogo pareça bastante insípido, com confiança nas bolas atiradas à distância, passes simples e remates especulativos, o produtor é inflexível defendendo que tal facilidade de utilização serve meramente

Driblar, fintar. UEFA Challenge encoraja-o a ir ter com os defesas e batalhar pelo controlo da bola antes de a enfiar na rede.

para agarrar a atenção do jogador. "Queremos fazer com que o jogador pense de uma maneira 'futebolística'", esclarece ele. "Premir o botão de passe e depois chutar quando estiver em frente à baliza vai levá-lo longe, mas para dominar realmente o jogo tem de jogar um futebol a sério. Manter a bola enquanto os seus avançados conseguem posições mais espaçosas, jogar um ou dois passes em torno da área, passar a bola para um jogador isolado de modo a que ele a possa rebater num lançamento para o caminho de um ponta-de-lança, e por aí adiante. Como resultado, também vai descobrir que há uma quantidade de acção no jogo."

Watson continua, "tentámos recriar o 'desporto-rei' de maneira a que os fãs de futebol se divirtam ao máximo. Criámos um jogo onde a ênfase está nos passes de bola, procurando por jogadores a desmarcar-se e sincronizando as bolas de longo alcance, de modo a combater a armadilha do fora de jogo. Tem um controlo completo sobre a acção, portanto, pode pôr os avançados a desmarcar-se, dizer aos meios-campos para se manterem atrás, até colocar os seus defesas a entrarem na área." Isto é conduzido pelas extensas opções de menu do jogo, onde cada aspecto táctico de uma equipa pode ser alterado através de um processo simples de manusear um símbolo. Também significa que UEFA Challenge empresta a si próprio um panorama de defesa mais forte do que alguns dos seus rivais, uma vez que os jogadores podem ser marcados homem-a-homem ou em zonas.

Mas isto faz com que o futebol siga um curso livre? Watson pensa que sim. Diz ele que "num jogo o guarda-redes atirou a bola para o meu central, que a desviou para um atacante próximo. Ele jogou a bola para a linha lateral para o jogador que pela primeira vez a rebateu para a área. O ponta-de-lança próximo pontapeou-a com força. A bola bateu na trave e ricocheteou na rede. Que golo!" Na verdade, futebol... ■

Que beleza. A ênfase nas passagens e tácticas do futebol real tornam o prazer de marcar indescritível.

Pormenor demoníaco. A Infogrames seguiu a aproximação de FIFA ao realismo. Isso significa que há bastantes animações atraentes e estádios com bom aspecto.

PERFIL

EMPRESA:	INFOGRAMES
NOME:	Jon Watson
CARGO:	Produtor
HISTORIAL:	Watson foi um dos programadores chefe em Actua Soccer 3 da Gremlin, antes da editora situada em Sheffield ter sido adquirida pela Infogrames e voltar às suas raízes de desenvolvimento.
INFLUÊNCIAS:	A série ISS da Konami pela profundidade e versatilidade, embora a imediação da FIFA seja um factor chave.

OUTRA INFORMAÇÃO

WEB SITE:	www.infogrames.com

ver num jogo de futebol"

NOME:

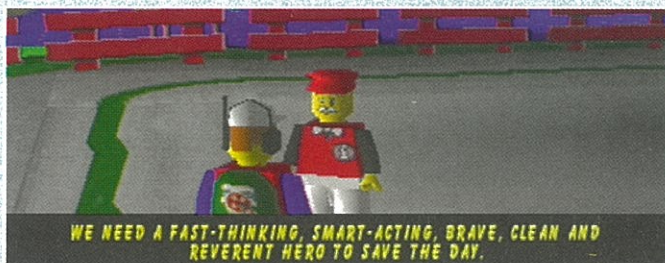
LEGO ISLAND 2

NOTA:

PEQUENOS HABITANTES DINAMARQUESES PROCURAM AVENTURAS NAS PEÇAS DE ENCAIXAR.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	Aventura
EDITORA:	Lego Media
PRODUÇÃO:	Silicon Dreams
DATA DE SAÍDA:	Abril
DESIGN DA PERSONAGEM:	
PRODUZIDO	95%

Jogo do martelo: Lego Island 2 é grande nos mini-jogos e o primeiro que encontra é aquele do martelo.

Pássaro na gaiola: este é Brickster a fugir num helicóptero roubado. Antes de o perseguir até ao seu esconderijo, Pepper tem de recuperar as páginas da Construpédia roubadas e espalhadas pelas ilhas Lego.

COMPANHEIROS DE EQUIPA

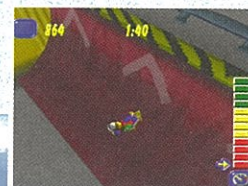
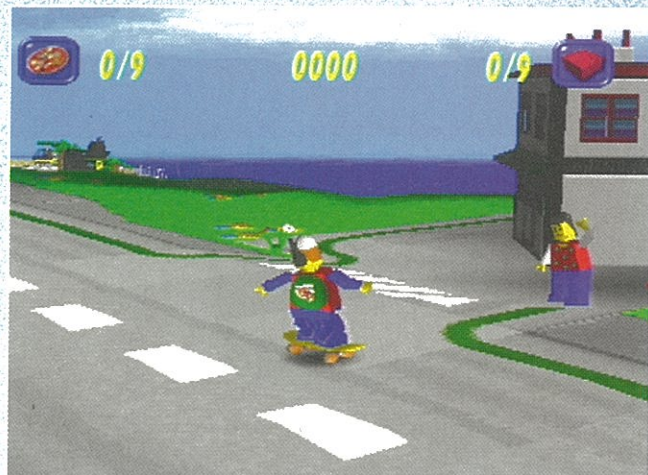
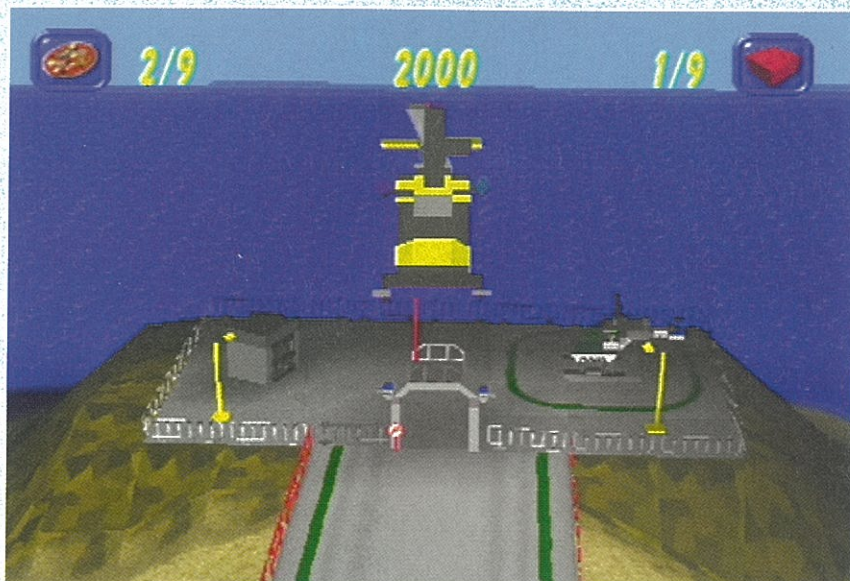
A existência de vários jogos de Lego no estúdio parece ter levado o seu tributo à equipa de desenvolvimento. Os programadores da Silicon Dreams colocaram-se a si próprios no jogo, como habitantes de Lego Island, por isso, enquanto vaguear pelas ilhas, vai ter a oportunidade de coscuvilhar com as pessoas que realmente fizeram o jogo. Darren, o produtor executivo, parece bastante garboso com o seu fato elegante, os óculos de Sol e barba aparada. Também um dos programadores da equipa, Jeb Mayers, mantém um segredo culposo: ele é primo de um ex-editor da Revista PlayStation inglesa, Dan Mayers (que saiu há alguns meses atrás para trabalhar na Eidos, porque pensou que poderia encontrar Lara Croft). Por enquanto, ainda não encontrámos Jeb no jogo, mas estamos atentos à procura de um tipo alto e com uma grande careca, no caso de Jeb ser parecido com Dan...

Lego Island não é, como poderíamos pensar, um jogo baseado em construir pequenas casas e esquadras de polícia numa ilha de plástico verde. Em vez disso, é uma aventura 3D completamente interactiva, resplandecente com os brinquedos coloridos que têm mantido as crianças ocupadas há mais de 50 anos.

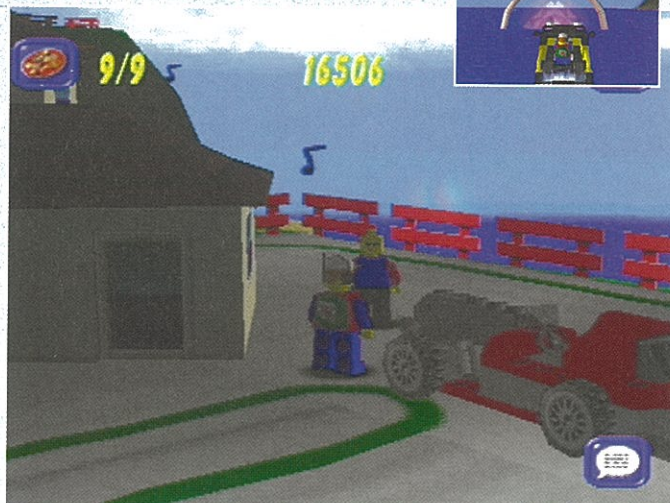
A acção tem lugar não em uma, mas em quatro ilhas, cada uma com o seu próprio tema – Doméstico, Medieval, Jurássico e Espacial. São locais bastante amigáveis. Todas as personagens desejam parar para uma conversa e têm sempre um sorriso e um aceno para Pepper, o herói do jogo, à medida que ele passa rapidamente por eles. O cenário interactivo e os veículos manobráveis asseguram que a sensação do jogo, tão adorada pela empresa de brinquedos dinamarquesa, não foi esquecida.

Lego Island nunca apareceu na PlayStation, mas foi bem recebido no PC e a Lego Media encarregou a Silicon Dreams de criar um versão para o mercado das consolas. O estúdio de Oxfordshire tem uma forte linhagem em títulos de futebol, incluindo Michael Owen's World League Soccer e a série UEFA Champions League, e Lego Island 2 marca uma mudança da linha de acção.

Para o preparar, a equipa foi a extremos de minúcia. O produtor executivo Darren Drabwell explica: "Os sujeitos da Lego enviaram-nos uma série de material para jogar e ainda continuam a enviar. O jogador vai sempre apanhar alguém a construir algum modelo estranho e complexo. É espantoso como qualquer trabalho consegue ser feito por aqui." O estúdio está realmente pejado de naves espaciais, carros de corrida e cavaleiros medievais no dorso de cavalos de plástico. Embora o jogo seja dirigido aos menores de 12 anos, os bons e antigos valores dos jogos de aventura foram mantidos. A história selecciona-o para o elenco como Pepper, um moço que entrega

CITAÇÃO: **"O cenário interactivo e os veículos manobráveis asseguram que a**

Half-pipe: Pepper pode visitar o parque de skate para praticar as suas proezas.

pizzas numa prancha de skate, contra o infame Brickster. Pouco depois do jogo começar, Brickster foge da prisão da ilha e furta a Construpédia, um livro que contém as plantas de todos os edifícios da ilha. "Com as suas páginas espalhadas pelas quatro ilhas que constituem o domínio da Lego, Pepper tem de viajar em comprimento e largura para as localizar", explica Drabwell. Ao longo de uma mistura de exploração com tagarelice com os habitantes e de desafios baseados em habilidades, o jogo deve fornecer alguma simulação global para os jogadores mais novos. Como qualquer jogo de aventura que merece o seu peso em ouro de plástico, Lego Island 2 está cheio de mini-jogos – de facto, são 18. "Tornámos os subjogos como parte da história, em vez de os pormos simplesmente de lado", diz Drabwell. "Portanto, se tiver de seguir para locais diferentes, colocámos aí um pequeno desafio para manter o interesse." Os jogos variam desde a simples brincadeiras de feira, a desafios de mergulho, condução e voo. Um parque interior de skate também está escondido na ilha, onde Pepper consegue aproximar-se do estilo de Tony Hawk. "Pode voltar atrás para os mini-jogos, acedendo ao computador da casa de Pepper, depois tentando melhorar a sua pontuação." As recompensas para a conclusão bem sucedida desses mini-jogos – troféus de ouro, prata e bronze – assentam na cintilante chaminé de Pepper.

De acordo com Drabwell, o jogo passará por rigorosos testes, antes de ser lançado para o público. "A Silicon tem a sua própria equipa de Testers a trabalhar no jogo, e este também passa pelas mãos dos Testers da Lego Media", diz ele. "Tentámos assegurar a qualidade mais elevada." Por isso, estamos certos que nenhuma peça vital foi roída pelo cão ou sugada pelo aspirador. A empresa associada à Silicon Dreams, a Attention To Detail (Rollcage, Ducati World) está, de momento, a desenvolver Lego Racers 2 para a PS2. No próximo número publicaremos mais informação e um teste completo de Lego Island 2. ■

Um voo de fantasia: talvez o melhor lugar para ver o cenário brilhante e amigável de Lego Island seja do céu, onde tem uma vista aérea completa.

PERFIL	
EMPRESA:	Silicon Dreams
NOME:	Darren Drabwell
CARGO:	Produtor Executivo
HISTORIAL:	Darren trabalhou em muitos jogos diferentes, incluindo os shoot 'em up Blast Radius (na Psygnosis), Creature Shock, o título para PC Dogs of War e títulos para a Argonaut.
INFLUÊNCIAS:	Além de despender muito tempo a brincar com Lego, Darren cita os jogos Crash Bandicoot e Spyro como as maiores influências para Lego Island 2. Como exemplo a não seguir, viu Noddy Playtime In Toyland, "o pior jogo de sempre da PlayStation", segundo Darren.

OUTRA INFORMAÇÃO	
WEB SITE:	www.media.lego.com

sensação do jogo da empresa não foi esquecida"

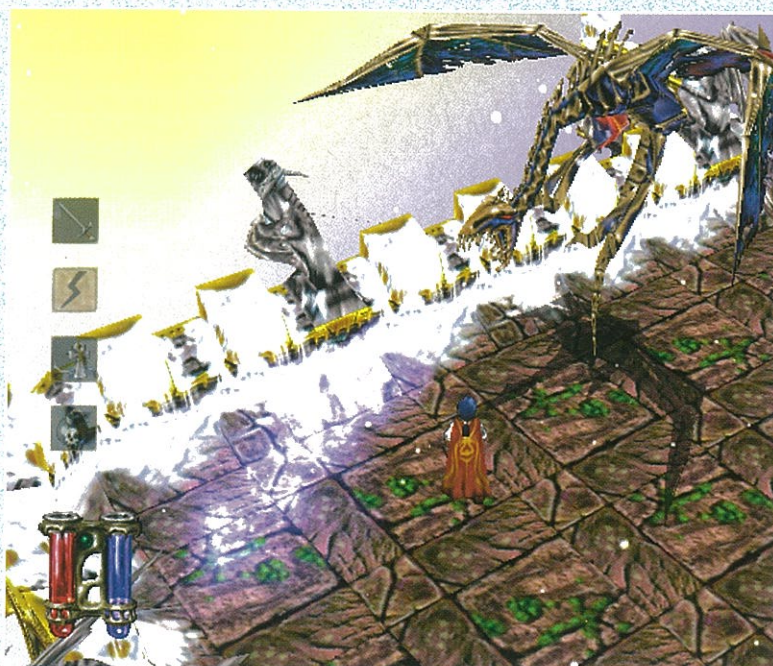
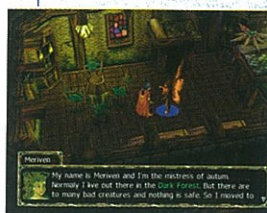
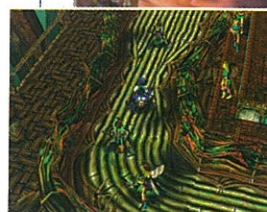
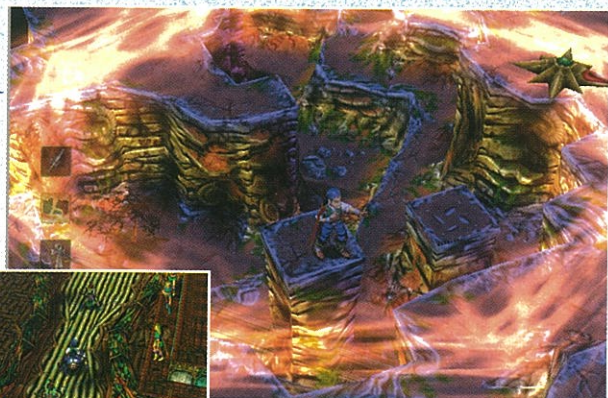
NOME:

TECHNOMAGE

NOTA:

UM NOVO RPG NOS MOLDES CLÁSSICOS DA... ALEMANHA? INTERESSANTE...

FICHA TÉCNICA

GÉNERO:	RPG
EDITORA:	Infogrames
PRODUÇÃO:	Sunflowers
DATA DE SAÍDA:	Maio
PRODUZIDO:	85%

Deambulações: Technomage combina golpes de monstros demoníacos com exploração e novas capacidades de aprendizagem em locais impressionantes.

Os jogos de RPG tendem a ser sinónimos de Japão: as filas enormes e a paixão generalizada que acompanham os novos jogos de Final Fantasy e as numerosas ofertas de duendes e espíritos maléficos que nunca alcançam estas costas.

Technomage tem uma herança ligeiramente diferente, pois a produtora é a firma alemã Sunflowers, mas a sua posição é a de um RPG clássico. "Situa-se em Gothos" – explica o gestor de produto Stephan Winter – "um lugar onde civilizações diferentes vivem em conjunto e em harmonia. Entre estas estão os Dreamers e os Steamers, a primeira explorando a magia e o conhecimento das plantas, a última obcecada por todas as coisas mecânicas. Elas respeitam-se mutuamente, mas seguem caminhos separados à conta de um antigo mandamento que estabelece que as duas nunca se devem misturar."

Melvin, o nosso herói, é o produto de uma relação proibida entre Steamer/Dreamer – uma causa de enorme desconfiança em Gothos. Quando um desastre inexplicável ocorre na cidade, ele é forçado a partir debaixo de uma saraivada de falsas acusações. "Isto marca o início de uma desafiante aventura que determinará o destino de Melvin, bem como o destino de Gothos", diz Winter. "Porque ele tem tanto as capacidades de Dreamers como as de Steamers, ele é o único que pode salvar Gothos."

A demanda de Melvin leva-o a atravessar oito mundos, com mais de 50 níveis para explorar. Durante o percurso, ele encontra uma jovem dama solitária chamada Talis, uma druida que partilha o baixo estatuto de Melvin, pois também foi banida da sociedade devido à miscigenação na ascendência. "Quando Talis encontra Melvin pela primeira vez, ela parece tímida e desconfiada", conta-nos Winter. "Quando ela descobre que eles estão ligados pela sua 'diferença', decide juntar-se a ele e à sua demanda. Embora Talis seja uma personagem não jogável, ela tem um papel vital, ajudando Melvin em combate e dando conselhos."

Como seria de esperar, a demanda é perigosa. Viajando através e para além da Floresta das Fadas, Melvin encontra toda a espécie de criaturas desagradáveis, desde duendes e esqueletos de dragão e a um espírito maligno denominado Hulax, que se alimenta do medo das criaturas vivas. Utilizando os mecanismos tradicionais de um RPG, como Pontos de Experiência e de Dano causado, Melvin reúne as capacidades necessárias – tanto mecânicas como mágicas – para derrotar os exércitos das trevas e assim salvar o reino de Gothos.

Parece certamente uma história interessante, nos clássicos moldes japoneses de um RPG, e vamos dar-lhe mais informação no próximo número. ■

Festa: como um RPG que merece o seu peso em anéis mágicos, há um festival de personagens para encontrar.

PERFIL

EMPRESA:	Sunflowers
NOME:	Stephan Winter
CARGO:	Gestor de Produto
HISTORIAL:	A Sunflowers surgiu em 1993 e produziu vários títulos para PC, incluindo a série de estratégia Anno.
INFLUÊNCIAS:	O sopro inconfundível da série Final Fantasy pode ser detectado em Technomage.

CITAÇÃO: **"A busca de Melvin fá-lo atravessar oito mundos e 50 níveis"**

Buracos
de todos
os tamanhos

Time Crisis, Project Titan

Tens uma missão. Tens uma G-Con 45. E à tua frente um punhado de gente sem escrúpulos dispostos a mandar-te para o outro mundo ao mínimo descuido. Que esperas para os deixares como uma fatia de queijo Emmental ?

PODER TOTAL

Editora: SCEE
Produção: Studio 33
Data de saída: Abril
Jogadores: Um ou dois

Formula One 2001

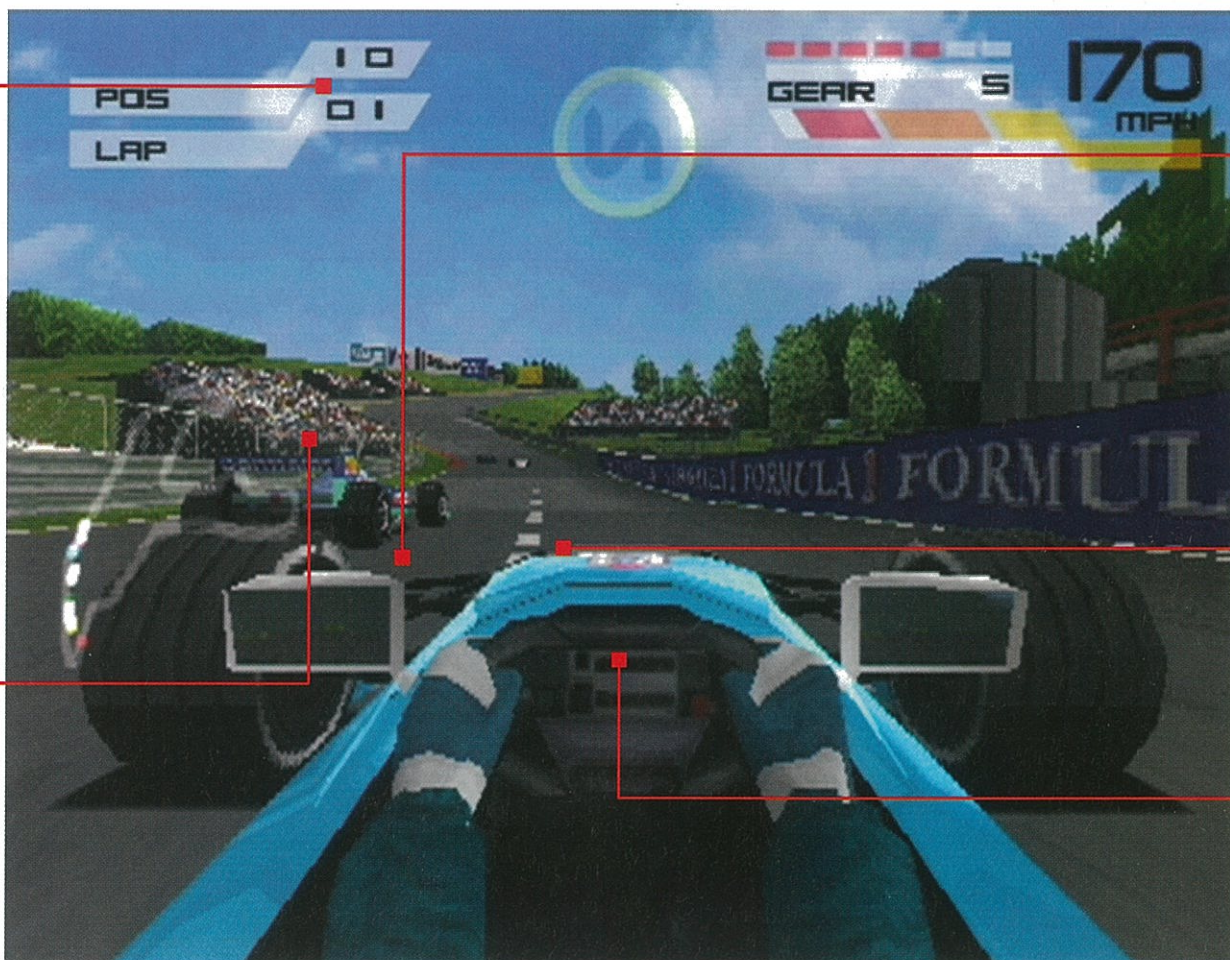
PNEUS A GRITAR E TODA A NOVA INFORMAÇÃO DA TEMPORADA... AGARRE O VOLANTE – SÓ PODE HAVER UMA SEQUELA DE F1 DA SCEE.

ALTERAÇÕES

1	HAKKINEN	MONTOYA	12
2	FISICHELLA	BURTI	13
3	COULTHARD	R.SCHUMACHER	14
4	M.SCHUMACHER	RAIKKONEN	15
5	BARRICHELLO	DE LA ROSA	16
6	FRENTZEN	MAZZACANE	17
7	ALESI	MNDRVA	18
8	HEIDFELD	PANIS	19
9	IRVINE	MNDRVB	20
10	VILLENEUVE	VERSTAPPEN	21
11	TRULLI	BUTTON	22

Se optar por uma corrida curta num percurso escolhido por si, pode reorganizar a grelha de partida como quiser. Em alternativa, no modo Championship, projecte a sua estratégia: comece a corrida a toda a velocidade e decida qual o melhor momento para fazer uma paragem nas boxes.

VISÃO VELOZ

O cenário não surge de repente na pista à sua frente – isto é importante pois necessita de indicações visuais que o auxiliem a calcular a sua velocidade nas curvas. Quantos mais detalhes forem exibidos, mais fácil é para si recordar individualmente curvas e contracurvas.

Imagine que são as duas últimas voltas de uma corrida e o seu condutor predilecto vai vencer, desde que nada expluda. É assim que nós nos sentimos enquanto sustemos a respiração em relação a Formula One 2001.
Como um pneu defeituoso, as nossas expectativas rebentaram anteriormente – com F1 World Grand Prix 2000 (Revista 69 6/10) – por isso, estávamos um pouco ansiosos antes de vermos o último jogo de F1 em acção. Parece que não precisávamos de nos ter preocupado. Tendo equilibrado o barco com Formula One '99 e consolidado a ponte com Formula One 2000, parece que 2001 poderá ser o ano em que a Studio 33 rompe com aquela linha do "quase tão bom como a Psygnosis" e dispara para a pista acenando uma grande bandeira da vitória. É verdade, 2001 é mais um aperfeiçoamento do que um motor novo, mas são os extras adicionais que o deverão tornar num título obrigatório. Onde as pistas de 2000 eram sólidas e agradáveis, as de 2001 são impressionantes e emocionantes; são mais acidentadas (Interlagos), mais vistosas (Monaco) e mais apertadas (Spa Francorchamps). Os menus e opções de ecrã, que em 2000 eram desajeitados, já são destros e distintos, garantindo-lhe que passa a maior parte do tempo a correr. Os replays e o som – áreas que no esforço do ano passado foram humilhadas por Championship Season 2000 da EA – foram também beneficiados; multidões tempestuosas em locais apropriados, lamentos motorizados específicos e os comentários de Murray compensam a ausência de gases de combustível queimado e odor a borracha chamuscada. O que é difícil de entender é que, além de ser tecnicamente dotada e recheada de opções, esta versão não final transmite uma condução maravilhosamente equilibrada. Os jogos

> "Tecnicamente dotado e recheado com opções, transmite uma condução maravilhosamente equilibrada"

de F1, pela sua natureza, necessitam de ser divertidos quando é apenas o jogador contra a pista – essencial se quiser conhecer primeiro um circuito e depois produzir um arrebatado tempo de qualificação na grelha. A boa notícia é que o novo título da Studio 33 impressiona assim que sai da garagem, com os percursos contornados a exigirem velocidade nas rectas e travagens firmes quando entra nas curvas. O manejo distinto e a qualidade a todos os níveis torna este jogo de corridas o mais promissor do ano até agora. ■

1 + 1 = 22

Correr contra um amigo não significa que os outros 20 condutores fiquem parados – eles estarão na pista e tão desejosos de lhe esfregarem o nariz no asfalto como o seu adversário. Irão correr como colegas de equipa ou como rivais?

COLINA TRAIÇOEIRA

Os percursos de F1 de outros jogos podem ondular, mas nenhum consegue igualar a sensação de lutar para contornar as partes acidentadas que aqui existem. É especialmente notável em Interlagos no Brasil, onde travar demasiado tarde o pode mandar por uma encosta abaixo.

Combustível de foguetão: determine a sua estratégia de paragens para confundir, e colocar fora de corrida, os outros condutores.

GLÓRIA ESPELHADA

Se os 17 percursos habituais não forem suficientes, no modo Arcade, desbloqueie 17 versões de espelho (ao contrário) dos 17 percursos normais de F1 2001.

FORMATO DE LIGA

No modo Arcade, há um sistema de seis ligas para dominar. Ganhe com o menor número de carros possível e melhore as estatísticas antes de ter um Ferrari.

DOCES ZUMBIDOS

Formula One 2001 promete ter o som mais realista até ao momento. Os ruídos da multidão são soberbos e a Studio 33 diz ter variados barulhos mecânicos para cada carro.

POSITIVO

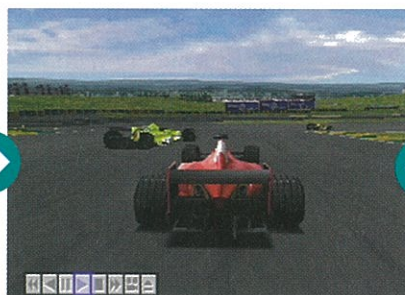
- Manejo agradável.
- Percursos bem concebidos.
- Grelha completa no modo para dois jogadores.

NEGATIVO

- Não é uma grande mudança em relação a 2000.
- Apenas para os fanáticos.

A SABER

- Só o facto de possuir toda a informação da época de 2001 é o suficiente para tentar a maioria dos fãs de F1, mas o novo título promete também ser mais sofisticado do que os concorrentes. Parece estar perfeito e é um prazer partir apenas para uma volta de treino. Esperamos que não rebente antes do teste.

REPITA... É COMO TER O COMANDO DE UM VÍDEO.

É agradável verificar que uma sequela acaba com alguns dos defeitos do original e Formula One 2001 faz isso aperfeiçoando a opção de replay. Agora pode obter uma repetição instantânea em qualquer sítio durante a corrida, pausar o jogo e depois passar pela acção imagem por imagem. Perfeito para reviver grandes acidentes e vangloriar-se de ser um óptimo condutor. De um modo mais sério, pode também utilizar o replay para conhecer os percursos e descobrir exactamente onde necessita de travar antes de curvas particularmente complicadas. Se repetições instantâneas lhe parecem muito suspeitas, continua a existir o antigo replay no final da corrida para os mais conservadores.

Editora: JVC
Produção: SNK
Data de saída: Maio
Jogadores: Um ou dois

Fatal Fury Wild Ambition

ALGUÉM DISSE QUE "UMA FÚRIA FATAL LEVA A UMA AMBIÇÃO DESMEDIDA". NÃO DEVIA SER AO CONTRÁRIO?

POTENCIAL HUMANO

Com 14 lutadores por onde escolher (bem como um par de vilões escondidos), há bastantes jovens pugilistas a que se agarrar. Aprender a jogar com um novo pugilista não demora muito tempo, uma vez que os comandos são os mesmos para cada personagem.

IGUALDADE

Desde os primeiros dias de Street Fighter, que assistimos a jovens mulheres japonesas rodopiantes aguentando-se contra possantes adversários masculinos. Fatal Fury não é excepção, como a jovem Mai aqui demonstra.

POWER-UP

À medida que o tempo passa, a sua barra de energia vai aumentando. Quando chegar ao fim, pode soltar toda a sua "Fúria Fatal" numa torrente de energia assustadora. É um ataque de curto alcance, mas supremamente devastador.

CHEGAR AO LIMITE

Tal como Street Fighter (e como todos os beat 'em up desde então), Fatal Fury Wild Ambition apresenta personagens com ataques tipificados. Estes podem ser correntes, rajadas de energia ou até leques, como se exibe aqui (esquerda).

GENTE FESTIVA

14 personagens? Viva! Cada um dos lutadores desempenha um papel importante na história, que se centra em Terry e Andy, cujo pai foi abatido pelo perverso Goose Howard, um temível patrão do crime.

Só mesmo um lunático para tentar melhorar os Tekkens e os Street Fighters deste mundo. A qualidade, profundidade e complexidade dos combos dos beat 'em up atingiram níveis de tal modo sublimes, que jogá-los no seu próprio jogo – e esperar vencer – tanto pode ser desorientação como inspiração. Não há meios termos.

E se esta primeira versão for um indicador, Fatal Fury tem de batalhar bem até ao fim para ser um concorrente. Porém, nem tudo o que nos é apresentado é mau: os gráficos são ao estilo de desenho animado e a acção é frenética.

Há um grupo de personagens diferentes para escolher, variando de rápidos golpeadores-relâmpago a lutadores americanos, cada um com a sua própria série de movimentos e capacidades. Centrado nas séries de banda desenhada anime e de desenhos animados, Fatal Fury também marcou presença na já extinta Neo Geo, mas resta saber se vai conseguir sobreviver à transição de um título 2D "artesanal" para um 3D na PlayStation.

Encaremos os factos: um jogo com nomes de personagens, como Goose Howard e Duck King (Rei Pato), no mínimo, tem de valer a pena uma espreitadela...

> "Os gráficos são ao estilo de desenho animado, a acção é frenética e há um grupo de personagens diferentes"

POSITIVO

- Uma rica herança.
- Estilo anime.
- 14 personagens.

NEGATIVO

- Um pouco lento.
- Jogabilidade 2D.
- Movimentos demasiado simples.

A SABER

- Se não for alvo da devida atenção, pode acabar por dar uma sensação demasiado datada para agradar. Ainda está lento, o que o torna mais num companheiro de equipa do Street Fighter 2 original do que de Tekken 3. Mas vamos esperar.

Editora: JVC
Produção: SNK
Data de saída: Maio
Jogadores: Um ou dois

Samurai Showdown Warriors Rage

NÃO QUERIA QUE FOSSE SIMPLESMENTE SAMURAI COM ANCINHO? "PEGUE NA MÃO DO SEU PARCEIRO E... OH, CUIDADO COM ESSA CATANA!"

GLÓRIA PESSOAL

Cada guerreiro tem a sua própria forma pessoal de ataque. Muitos têm movimentos de golpes rápidos que são impossíveis de conseguir passar e formas assassinas de investida.

SIMPLES ENGODO

De vez em quando, o combate pára, à medida que um lutador recupera um pouco as forças e o outro o insulta. Em japonês, claro. Soa muito mais divertido.

MATERIAL DINAMITE

Apesar dos problemas do jogo, a acção ainda é dinâmica em certos locais. Aqui vemos Haomaru a socar o queixo – usando o cabo da espada – do seu infeliz adversário.

POWER-UP

À medida que os golpes chovem, a barra de poder de cada guerreiro sobe. Quando o lutador em campo atinge o símbaolo "Pow" está preparado para soltar um poderoso ataque impiedoso, que deverá atirar o adversário para longe da arena.

CLARÃO

Os efeitos das armas são de muito bom gosto. Alguns movimentos são claramente difíceis de realizar, mas quando os realiza, é recompensado com uma cintilante demonstração de energia.

As distinções de classe aplicam-se aos jogos tão bem como às sociedades. Por um lado, existem os Toshindens e Dead Or Alives que, basicamente, arrastam multidões. Por outro, existem os Bushido Blade e Tenchu – os honrosos guerreiros Samurai do género. A diferença é simples: de um lado, estão as pancadas nos botões e, do outro, estão os jogos cuja melhor forma de lhes tocar é semelhante à de instrumentos delicadamente afinados.**

Samurai Showdown está enquadrado na última categoria. Não é grandioso em combos vistosos; nem é o género de jogo onde consegue vencer com frenéticas marteladas nos botões. Tem de sincronizar bem os seus ataques, uma vez que eles são de execução lenta e deixam-no desprotegido se falhar.

Contudo, nem tudo são rosas. Apesar dos cenários bonitos, as personagens parecem muito datadas. O combate também é dificultado, pois cada vez que contacta com uma arma de ataque decente, o jogo pára por um segundo, como se estivesse a reforçar a potência do golpe. Samurai Showdown poderá ainda fazer-nos crescer água na boca, mas primeiro terá de polir a sua espada. ■

> "Não é grandioso em combos vistosos; nem consegue vencer com frenéticas marteladas nos botões"

PSM OPINIÃO

POSITIVO

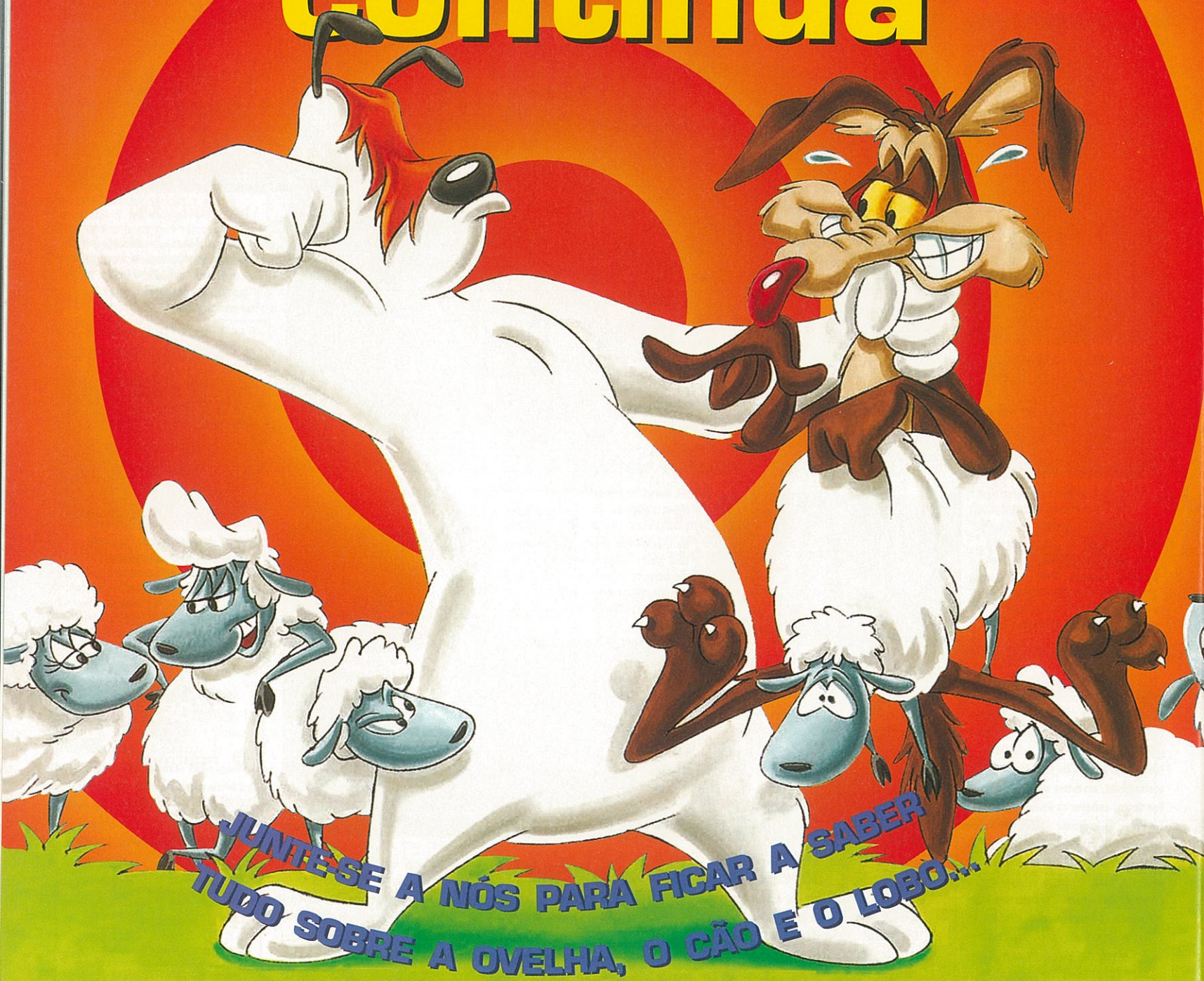
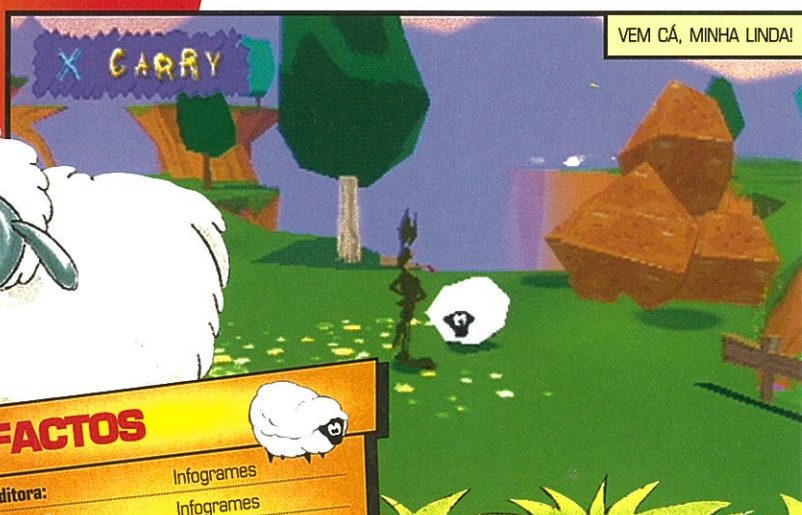
- Combate moderado.
- Acção baseada em espadas.
- Cenários pormenorizados.

NEGATIVO

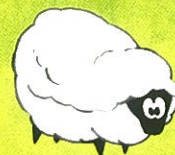
- Combate afectado.
- Fracos gráficos de personagens.
- Mecanismo imperdoável.

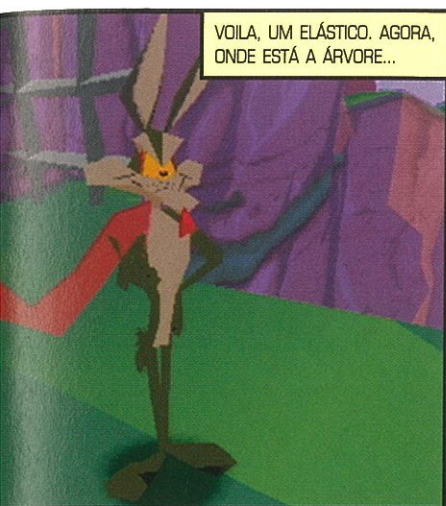
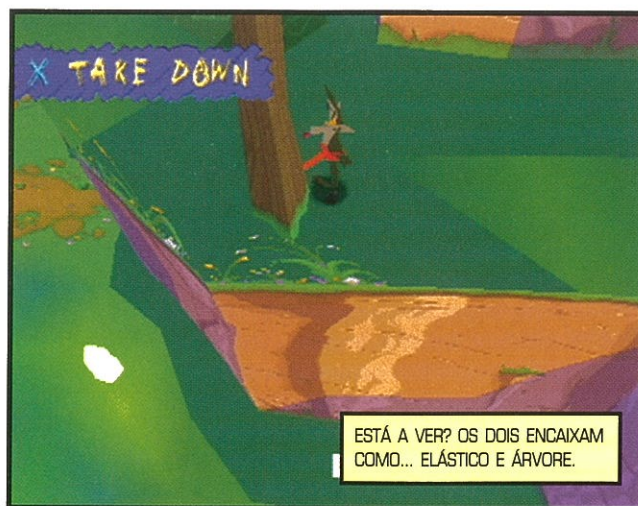
A SABER

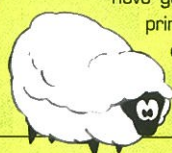
- Com os seus gráficos e jogabilidade antiquados, não temos grandes esperanças para Samurai Showdown, mas há um jogo sólido no seu âmago. Com um pouco de dedicação e atenção, poderia realmente começar a mostrar o seu potencial.

E a festaaaa continua

JUNTE-SE A NÓS PARA FICAR A SABER TUDO SOBRE A OVELHA, O CÃO E O LOBO...

FACTOS

Editora:	Infogrames
Produção:	Infogrames
Género:	Arcada/Puzzles
Jogadores:	Um
Data de saída:	Maio
Formato:	PlayStation
Web site:	www.infogrames.com

Antes de nós, humanos, termos cortado caminho até ao topo da cadeia alimentar e ficado parados no telhado, metendo os dedos em todos os bolos ecológicos que por aqui há, a vida selvagem existia num estado delicado de equilíbrio. O caçador necessitava da presa para ter comida, e a presa contava com o caçador para manter o número do rebanho sob controlo.

Mas os tempos mudaram. Agora, o rebanho é protegido pelo melhor amigo do homem, o cão. O caçador tem, portanto, de se tornar mais

manhoso, e, se isso significa prender um enorme foguete às costas para atravessar uma ravina e chegar ao seu prato principal, então, que se dane a lógica, porque isso é exactamente o que ele irá fazer.
Seja, pois, bem-vindo ao mundo de Sheep, Dog 'N' Wolf. O jogador é o terceiro elemento do trio – Ralph, ou seja, o coiote perseguidor do Bip-bip – e, como qualquer lobo que se preza, o seu objectivo primeiro é um suculento jantar de carneiro. O que é mais importante, porém, é que foi contactado por Duffy Duck para participar no concurso Sheep, Dog 'N' Wolf, no qual o principal concorrente – você – tem de apanhar ovelhas para ter êxito. O problema é que, embora as massas laníferas sejam abundantes e suficientemente tolas para serem facilmente levadas até ao seu fatal destino, Sam The Dog mantém-se ferozmente vigilante, olhando pelo rebanho, e se ele o apanha, você está metido num valente sarilho.
Trata-se então de um jogo de plataformas para miúdos, não? Nada disso! É tão claramente Looney Tunes como seria de esperar, mas com a sua fantástica mistura de puzzles loucos e comédia visual, tem efectivamente aquele raro apelo universal. É, em primeiro lugar e acima de

tudo, um jogo arcada e, diga-se de passagem, um jogo arcada muito bem construído.

Mas não encontrará aqui nenhum puzzle do género "deixar cair cubos" ou "rebentar bolhas". Tão-pouco encontrará as cansadas vestimentas de um jogo de plataformas – não terá um incessante coleccionar de objectos, nem esquartejamento de bosses. Em vez disso, tem uma mistura dos dois estilos que é tão bem feita que é quase um novo género. A título de exemplo, o primeiro nível apresenta-lhe a forma como todo o jogo funciona. Ralph começa no ponto A, tem de ir buscar uma ovelha ao ponto B, e tem de arranjar maneira de levar a sua fofa refeição para o ponto de saída C. O seu problema inicial é tentar uma ovelha a abandonar o olhar vigilante de Sam, e para o fazer você ter de apanhar um pouco de alface. O amor que as ovelhinhas nutrem por esta verdura é muito mais forte do que o seu medo de um esfregadela em tempero (talvez nos seus pequenos cérebros só haja espaço para uma emoção de cada vez) – um cheirinho deste constituinte da salada e ei-las que vêm alegres e saltitantes ter consigo. Mas ainda assim, o jogador tem de se aproximar bastantes dos bichos.

O FIM DE FLOSSY!

LEVE A OVELHA PARA O PONTO DE SAÍDA...

FIM

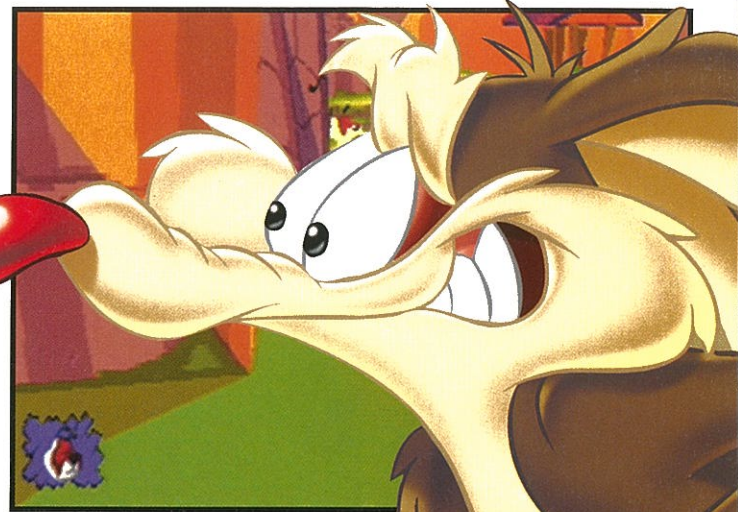
ENTREVISTA

ENTÃO DE QUE SE TRATA? PERGUNTÁMOS A HERVE SLIWA, PRINCIPAL DESIGNER DE SHEEP, DOG 'N' WOLF...

De todas as licenças da Warner Bros., porque escolheram esta para um jogo?
Tentámos fazer um jogo do Coiote do Bip-Bip, mas o formato da corrida era pura e simplesmente demasiado monótono. E os filmes animados de Sheep, Dog 'N' Wolf têm um humor excelente. Aqui estava um desenho animado que não só era divertido, mas que achámos poder atrair uma série de jogadores.

Como abordaram a conversão de um desenho animado para jogo?
Alguns dos níveis estão intimamente relacionados com os desenhos animados, e quase se escreveram a si próprios. A personalidade das personagens é tal que poderíamos ter inventado todo o tipo de missões. Que estas sejam relativamente desconhecidas significa que podemos acrescentar traços para as tornar mais divertidas.

Não há um modo de dois jogadores em Sheep, Dog 'N' Wolf. Porquê?
Experimentámos um modo de ecrã dividido para quatro jogadores e não funcionou. Queríamos criar algo tão divertido como o jogo principal, mas a estrutura não envolvia cada jogador da mesma maneira, por isso, concentrámo-nos em fazer um jogo de utilizador individual de excelente qualidade.

À medida que se aproxima do rebanho, surge no canto do ecrã um pequeno "Sam-o-meter". Este mostra o focinho do cão a sondar de um lado para o outro, e apresenta um fundo colorido. Quando este fundo está verde, você está fora do alcance visual de Sam e pode movimentar-se como quiser. Quando se aproxima de Sam, o fundo fica laranja. Isto significa que ele pode vê-lo e ouvi-lo, por isso, o jogador tem de carregar em R1 quando se mexer – o botão de esgueirar-se silenciosamente. Quando o fundo do "Sam-o-meter" fica vermelho é melhor dar à sola – Sam viu-o. Por isso, agora é preciso esgueirar-se para fora do rebanho, escondendo-se atrás de rochas e árvores quando Sam começa a olhar na sua direcção, depois agitar uma folha de alface e voltar a esgueirar-se com um mé-mé a reboque. E, como seria de esperar, isto não é o fim da aventura. Mesmo depois de ter raptado uma ovelha, levá-la do ponto B para o ponto de saída C significa atravessar uma longa ponte meio desfeita que apenas suporta o peso de um. Depois de algumas experiências, descobre que pode deixar um rasto de folhas de alface para a ovelha ir comendo atrás de si.
Por isso, atravessa a ponte deixando alface mais depressa do que a ovelha a possa comer, e espera por ela do outro lado. Impagável.
Agora, vale a pena dizer que esta é a série de puzzles mais simples do jogo.

Os níveis posteriores exigem que combine vários artigos de formas invulgares, e é preciso experimentar para descobrir como isto se faz. Por exemplo, uma garrafa de sumo de alface parece não fazer sentido por si só. Mas se usar a ventoinha ao lado deste elixir, pode dirigir o cheiro na direcção de um rebanho a 20 metros, atraindo uma delas com o delicado aroma da alface para que ela se afaste alegremente do nariz do guardião. O melhor de tudo é que, muitas vezes, há mais de uma forma de apanhar uma ovelha, e só tentando várias estratégias diferentes é que conseguirá descobrir a mais adequada.

Pelo que vimos do jogo até agora, ele está repleto de humor visual. A primeira vez que tenta esgueirar-se em torno da posição de Sam, usando apenas um arbusto bem nutrido e ficando quieto como uma estátua, quando ele volta o seu olhar para si, você não deixará de soltar uma gargalhada, e também porque este título faz um aceno irreverente a jogos como Metal Gear Solid. Acima de tudo, Sheep, Dog 'N' Wolf parece querer tornar-se o jogo mais elegante e bem concebido a alegrar a sua PlayStation e, à excepção de uma ou duas questões técnicas – mas nada que não possa ser resolvido –, esta mistura de jogo de puzzles, de plataformas e de intrusão furtiva deverá mostrar-se totalmente cativante. Ora aqui está uma coisa que não se vê todos os dias. ■

TESTES ■ PREVIEWS ■ NOTÍCIAS

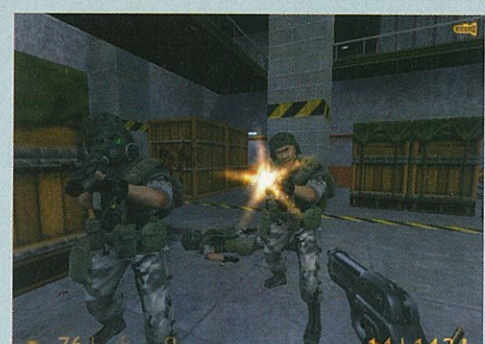
ABR 2001

ÍNDICE

P40 ZONE OF THE ENDERS

TRAMA FASCINANTE, GRÁFICOS MARAVILHOSOS, JOGABILIDADE FLUIDA, ROBÔS VOADORES GIGANTES E ARMAMENTO DE ALTA TECNOLOGIA SUFICIENTE PARA ARRASAR TÓQUIO

P38 QUAKE III REV.

P42 ONI

P36 HALF-LIFE

Apontar: Há um modo atirador furtivo na primeira pessoa, mas também esta perspectiva de terceira pessoa, que contém uma opção de mira automática.

EM PRIMEIRA-MÃO

Extermination

O PRIMEIRO JOGO DE ACÇÃO/PÂNICO VAI FAZÊ-LO

FACTOS

- **EDITORA:** SCEE
- **PRODUÇÃO:** Deep Space
- **GÉNERO:** Acção/pânico
- **CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS:**
  - Animação fluida e personagens maravilhosamente renderizadas.
  - Acção frenética de terror de sobrevivência.
  - Sensação cinematográfica.
- **DATA DE SAÍDA:** Maio
- **CONTACTO:** www.scee.com

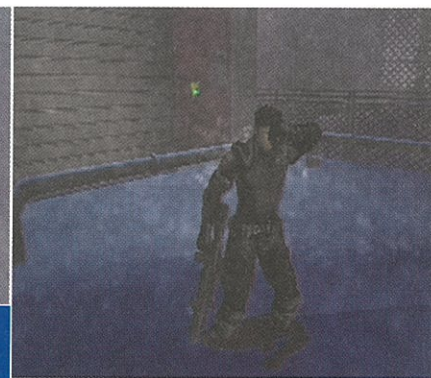
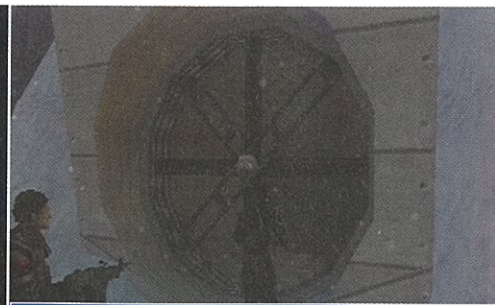
Bem vistas as coisas, a história dos videojogos está repleta de momentos de transformação. Lembra-se daquela parte em Metal Gear quando percebeu que podia usar a caixa de cartão como disfarce? Ou sair daquela porta sobre a cabeça da Esfinge, no primeiro Tomb Raider, e descobrir que esta era do tamanho da Basílica da Estrela? Contudo, no que se refere ao tipo de momentos que se instalam na mente pelo seu valor puro, o melhor deles todos tem de ser em Resident Evil, quando incomodamos aquele zombie que estava a deliciar-se com um horrível almoço. Maldito seja o vírus T e os seus tortuosos criadores!

Este momento deu origem a uma geração de jogos nos últimos anos. E se há um jogo no horizonte que levará todo o mundo de terror de sobrevivência a novos planos de experiência, esse jogo é Extermination. O terror de sobrevivência está morto. Longa vida à "acção/pânico". Isto é o que a produtora responsável por Extermination, a Deep Space, chama o seu festival de choques para PS2. Muitas das roupagens do terror de sobrevivência surgem aqui, tal como um sistema de controlo semelhante, uma variedade de armas macabras, e uma terrível e assustadora horda de monstros com um apetite por carne, decididos a fazer de si a sua próxima refeição.

O cenário do jogo, porém, é marcadamente diferente dos jogos anteriores do mesmo estilo. Muito inspirado na maratona do macabro que é The Thing, o filme de 1982 de John Carpenter, Fort Steward (uma duvidosa estação de pesquisas governamental, localizada no Antárctico) ficou curiosamente silenciosa. O nosso herói, um jovem das forças especiais que dá pelo nome de

Descubra o monstro: A sua arma tem uma lanterna incorporada, mas esta apenas pode ser usada quando você está parado. Torna as coisas difíceis...

Sala das trevas: há imensas áreas para explorar.

■ O SISTEMA DE CONTROLO PERMITE CORRER DE UM LADO PARA O OUTRO LIVREMENTE E É UMA INOVAÇÃO SOBRE O FORMATO HABITUAL DE VIRAR-E-CAMINHAR. ■ PARA VER DE ONDE VIERAM AS IDEIAS PARA EXTERMINATION, NÃO PERC

Amigos do peito: se deixar que o seu companheiro seja mordido por um bicho, isto é o que lhe acontece! Urgh!

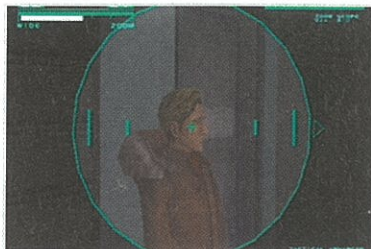
TREMER DE MEDO.

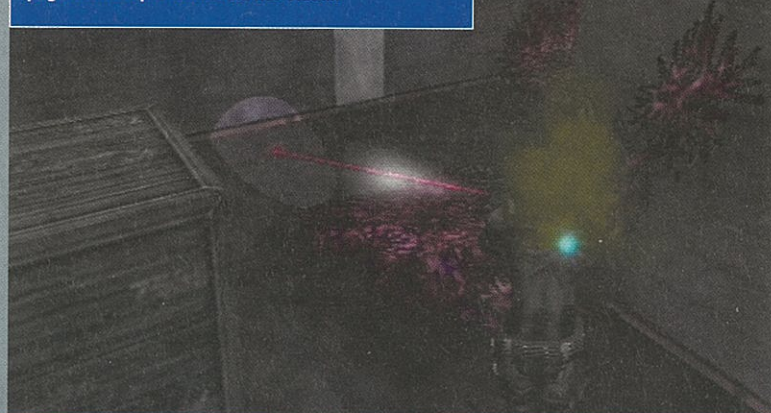
Denis Riley, chega ao complexo, mais por acaso do que intencionalmente. O que se segue é uma surpreendente série de situações que geram mais tensão e atmosfera do que até agora tínhamos visto numa consola.

DE FAZER ARREPIAR

E com uma inteligente utilização da iluminação, excelente música e alguns efeitos visuais espantosos, Extermination é realmente um exemplar do jogo de terror na sua melhor forma. Uma cena fantasticamente aterradora apresenta o nosso herói a percorrer um corredor escuro e tortuoso. Mal conseguimos ver meio metro à nossa frente, e a única fonte de luz que possuímos é uma lanterna montada na nossa espingarda. Infelizmente, apenas podemos usar a luz quando estamos parados, o que torna a deslocação, pelo corredor infestado de bichos cheia de perigo, suspense e surpresas – imagine parar para acender a lanterna e descobrir um pequeno bando de insectos carnívoros a esvoaçar alguns centímetros diante do nariz. Não faça confusão, isto é realmente assustador.
E, embora não queiramos estragar mais surpresas, permita que lhe digamos que quando um insecto alienígena se aloja nas suas costas, e apenas aguarda o momento certo para saltar de lá, as velhas glândulas sudoríferas começam a fazer horas extraordinárias...
Tudo isto é material muito interessante – e tem também um excelente aspecto.
Poderá não provocar um furor do tipo de Metal Gear Solid 2, mas, apesar da perspectiva de terceira pessoa ser semelhante, são estilos de jogo extremamente diferentes. Fique descansado, vamos manter um olho em Extermination. E o outro, no canto escuro depois da entrada, naturalmente. ■

EQUIPADO

Em vez de andar de um lado para o outro à cata de armas, a sua M1 Assault Rifle, a sua fiel espingarda, está equipada com uma série de pontos em que podem ser inseridas novas extensões. Miras telescópicas, caçadeiras, e mini lança-chamas são apenas alguns dos extras opcionais. Para além de o jogador poder ganhar munições, as balas podem ser "descarregadas", por assim dizer, de terminais especiais de munições que se encontram instalados em algumas paredes. Isto não lhe dará quaisquer cartuchos a mais, mas encherá o seu actual cartucho até ao topo.

Na mira: com os upgrades correctos, a sua espingarda pode ficar com uma mira telescópica.

Caixote ao ar: se rebentar com um caixote, pode ter uma surpresa. Uma surpresa peganhenta que come carne! Aaaiii!

THE THING, DE JOHN CARPENTER ■ ATÉ HÁ UM ELEMENTO DE ROMANCE. O NOSSO HOMEM APAIXONOU-SE PELA MOÇA DO SEU COMPANHEIRO MORTO. POR ISSO, COMO PODE IMAGINAR, A SITUAÇÃO É UM POUCO CONSTRANGEDORA...

Rebelião do laboratório: a trama sangrenta de Half-life coloca cientistas aterrorizados a enfrentar hordas alienígenas psicopatas.

INVASÃO ALIENÍGENA

Half-Life

O REI DOS SHOOTERS DE PC CHEGA À PS2.

FACTOS

- **EDITORA:** Havas Interactive
- **PRODUÇÃO:** Gearbox
- **GÉNERO:** Shooter de primeira pessoa
- **CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS:**
  - Novos modos de múltiplos jogadores.
  - Níveis totalmente novos.
  - Modos de colaboração e de competição.
  - Tecnologia novinha em folha.
- **DATA DE SAÍDA:** Junho 2001
- **CONTACTO:** www.sierrastudios.com

Um dos principais argumentos de venda da PS2 é que dá aos jogadores de consola a possibilidade de jogar títulos ao estilo de PC, e o mais recente clássico a ser convertido para PS2 é Half-Life, um Shooter de primeira pessoa, considerado por muitos como sendo o melhor jogo de computador jamais criado.

Half-Life coloca-o na pele de Gordon Freeman, um investigador do Black Mesa Research Centre. Quando uma experiência interdimensional corre mal, o local fica infestado de horrendas criaturas alienígenas que apenas respondem a uma acção fortemente despedaçante.

Ao contrário dos demais jogos PC, como Unreal Tournament e Quake III, o jogo acompanha uma história, à medida que vamos reunindo armas cada vez mais espectaculares. Os vilões são extremamente inteligentes – se nos escondermos atrás de uma caixa, eles limitam-se a desalojar-nos com uma granada. Felizmente, é possível assustar os alienígenas de tal maneira que estes dão meia volta e fogem a sete pés.

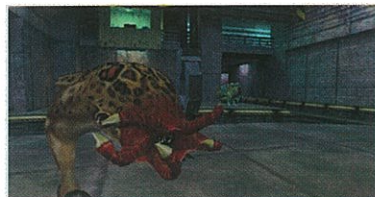
O jogo arranca com o ataque de ferozes caranguejos e a acção ganha uma direcção sofisticada quando os tipos do governo chegam para eliminar toda a gente envolvida com a experiência. Isso significa que o protagonista está em péssimos lençóis e muitíssimo sozinho.

O que se segue é uma corrida por níveis inteligentemente concebidos, com alguns avanços e retrocessos para descobrir "aquela chave" que abre "aquela porta".

Se já jogou a versão PC, podemos confirmar que alguns dos aspectos do jogo e os seus cenários ficaram um espanto. Há mais escombros, graças às brilhantes capacidades ao nível da física de partículas da PS2, melhor fumo e fogo e fundos mais detalhados. De igual forma, as personagens têm uma aparência mais realista.

Esperamos ansiosamente os resultados do trabalho da Gearbox nas opções de múltiplos jogadores e nos habituais modos Deathmatch, bem como nos novos modos exclusivos da PS2 – todos estes elementos foram prometidos mas ainda não revelados. Felizmente, o jogo comportará rato e teclado, ferramentas que melhoram imenso a jogabilidade em Unreal Tournament – embora Quake III (testado nesta edição) prove que é possível fazer a PS2 funcionar de forma excelente nos Shooters de primeira pessoa. Chega depressa, Junho. ■

Fogo rijo: o governo envia uma equipa de limpeza de alto nível, e você é a sujidade...

Estranhos companheiros

Como se estar sozinho e perseguido pelo governo não fosse suficiente, o desafio de Half-Life é intensificado pelo facto de que também terá de se esforçar por manter os seus inimigos afastados. Esqueça Resident Evil e companhia, os vilões neste épico de primeira pessoa preparam-se para ser mais tortuosos do que um filme japonês, com ventosas e tentáculos em sítios que nunca pensámos que existissem.

■ HALF-LIFE PARA PC FOI ELEITO O MELHOR JOGO DO ANO POR MAIS DE 50 PUBLICAÇÕES ■ GEARBOX ESPERA UTILIZAR AS POSSIBILIDADES ONLINE DA PS2 PARA RECRIAR O BRILHANTISMO MULTI-JOGADOR DA VERSÃO PC.

HARDWARE PS2

PS2: Em Movimento

A jogabilidade online para a PS2 está cada vez mais próxima, depois de a Sony anunciar planos para expandir as capacidades de hardware da PS2 antes do final do ano.
A intenção da Sony sempre foi desenvolver a PS2 como uma máquina de entretenimento doméstico e não apenas uma consola de jogos, e a actual vaga de periféricos e add-ons que chegará às lojas japonesas reforça isso mesmo.
O tão aguardado HDD (Hard Disk Drive/disco rígido), que terá uma capacidade de armazenamento de 40 gigabytes, e uma interface de 100Mbps estarão disponíveis no Japão, já em Julho deste ano.
Para além disso, a Sony irá juntar-se à Namco e à Sega para produzir uma nova máquina baseada na PS2 que emprega tecnologias de rede de fibra óptica, o último grito nestas matérias. A configuração incluirá uma PlayStation 2, um monitor, uma câmara de vídeo e ligação em rede de banda larga.
O serviço de banda larga dará aos utilizadores acesso a jogos digitais, comércio electrónico, animação digital e outros conteúdos de Internet que exigem uma ligação por modem de alta velocidade. O serviço deverá ter início no final deste ano, no Japão.
E isto não termina aqui! A Sony lançará, em breve, um cabo que liga telemóveis equipado com acesso à Internet, não só à PSone, mas também à PS2.
Este equipamento deverá ver a luz do dia este mês, no Japão.
E finalmente, a Sun Denshi, uma empresa de desenvolvimento de software para outras marcas, lança este mês um modem USB de 56K, associado ao software de pesquisa na Internet NetFront. Espera-se o lançamento na Europa para finais de 2001. ■

RESUMO PS2

TODAS AS NOVIDADES PS2

A Square acelera a produção de Final Fantasy X, o primeiro da série a chegar à PS2. A história gira em torno de um jovem guerreiro chamado Tidus que, como manda a velha tradição, empunha uma enorme espada e se perde de amores por uma bela donzela...
Alone In The Dark: The New Nightmare promete grandes coisas, mas agora a Infogrames anuncia que o título chegará também à PS2. Trata-se essencialmente do mesmo jogo, mas com gráficos mais sumarentos e fantásticos FMV...
No que se refere a RPGs muito falados, Baldur's Gate II está certamente no topo da lista. A Interplay anunciou que se encontra a converter as aventuras Dungeon and Dragons de PC para PS2. Contudo, ainda não é claro se o título será compatível com as futuras capacidades online da PS2...
Parappa The Rapper poderá estar prestes a voltar para mais magia musical – desta vez, na PS2. O jogo foi anunciado numa recente conferência em Tóquio e espera-se que dê um ar da sua japonesa graça nas lojas, no princípio do Verão.

RENDIÇÃO DE SEGA

Avalanche de Sonic

A decisão da Sega de deixar de fabricar consolas Dreamcast para se concentrar no desenvolvimento de software implica mais boas notícias para os jogadores PS2. A velha rival da Sony pretende converter muitas das suas bem sucedidas licenças DC para a PlayStation, durante os próximos meses.
A Acclaim será a primeira editora a passar parte do seu catálogo para PS2, lançando Crazy Taxi, em Maio, e mais dois títulos, 18-Wheeler (corridas de camiões) e o beat 'em up Zombie Revenge, em Junho.
Os primeiros títulos Sega a darem o salto serão o impressionante Virtua Fighter 4, a resposta da Sega a Tekken Tag, e Space Channel 5, ambos com saída prevista para Setembro. Space Channel 5 é um jogo de dança, semelhante a Dancing Stage Euro Mix e Jungle Book Groove Party. Mais 11 jogos – por enquanto não confirmados – do alinhamento da Sega, deverão passar para PS2 durante os finais de 2001 e início de 2002. ■

BRINQUEDOS MGS2

Snake Faz Cirurgia Plástica

Fabricante de excelentes figuras de acção em plástico, a McFarlane Toys apresentou o seu plantel de modelos das personagens de Metal Gear Solid 2. A empresa produziu figuras para o jogo original e a segunda série de réplicas parece tão boa como a primeira.
Há sete figuras muito detalhadas, incluindo o herói Solid Snake – com o seu próprio arsenal – e os vilões Revolver Ocelot e Olga.
As identidades de mais três dos operacionais de Metal Gear estão actualmente envoltas em mistério, e o catálogo McFarlane online apenas disponibiliza vagas silhuetas para informação dos interessados.
A figura final é Metal Gear Ray, o robô de ataque em forma de insecto, criado pela Sons Of Liberty. Este surge em seis peças distintas – o consumidor obtém uma parte cada vez que compra uma das outras personagens e tem de montá-la pessoalmente (e talvez embarcar numa missão de intrusão furtiva para descobrir o manual de instruções).
Espera-se que os modelos cheguem às lojas a tempo de coincidir com o lançamento de MGS2. ■

■ MADDEN 2002 PODERÁ SER O PRIMEIRO JOGO ONLINE PARA PS2. ■ THQ CONFIRMOU O LANÇAMENTO DE SMACKDOWN NA PS2. ■ WINNING ELEVEN 5, BASICAMENTE ISS PRO 2, SAIRÁ ESTE MÊS NO JAPÃO.

Bem-vindo ao inferno: ou céu, devíamos dizer. Quake III Revolution joga-se como um sonho sangrento.

Armas a toda a força: com uma série de armas diferentes, os métodos que usa para arrasar os adversários são diversos e sujos.

QUAKE III REVOLUTION

SAI DA FRENTE, TIMESPLITTERS. HÁ UM NOVO HERÓI NO BAIRRO.

FACTOS

- **EDITORA:** EA
- **PRODUÇÃO:** EA/iD
- **DATA DE SAÍDA:** Já disponível
- **JOGADORES:** Um a quatro
- **CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS:**
  - 31 arenas gloriosamente renderizadas de Quake III Arena e Team Arena, incluindo vários níveis exclusivos PS2.
  - Todas as armas de Quake III para PC, bem como algumas fantásticas extra, incluindo a chaingun e nailgun.
  - O jogo suporta quatro jogadores no ecrã em simultâneo – com um número de frames por segundo espantoso.

Nem dá para acreditar. Há algumas semanas, Quake III para PS2 era pouco mais do que um rumor abafado. E depois... bam! Uma chamada da EA e eis que estamos a jogar o Shooter de primeira pessoa mais famoso do mundo... na PS2.

E sabe o que dizemos? É maravilhoso. Poderíamos ficar a falar horas e horas sobre a beleza dos seus gráficos; sobre as armas; sobre os picos de adrenalina em combate, num mundo em que a acção nunca desce abaixo dos 50 fotogramas por segundo. No final, tudo acaba por ir bater no mesmo elemento: felicidade, pura e autêntica.

Ora, tudo isto surgiu um pouco como uma surpresa – uma vitória contra todas as probabilidades, poderíamos dizer. Estávamos algo pessimistas quanto à sorte de Quake III, afinal o jogo não tem capacidade online e não suporta uma combinação teclado/rato USB. Será que estes dois factores – essenciais para o sucesso de Quake III em PC – não constituiriam um problema?

A resposta é... não. Nem um bocadinho. Deixemo-nos de histórias, as capacidades online da PS2 são nulas de momento, por isso, os títulos para múltiplos jogadores na Internet estão fora do baralho, por enquanto. E, além disso, com múltiplos jogadores, o ecrã dividido funciona maravilhosamente e há uma variedade tão grande de opções de configuração do pad que temos a certeza de encontrar alguma que funcione connosco.

Dois para dançar: Quake III Revolution deixa-o humilhar os seus amigos num nível um para um.

Os problemas estão resolvidos – estes dois elementos transformam Quake III Revolution de um fenómeno apenas PC numa assombrosa experiência de consola.

Noites inteiras a jogar com os amigos? Jogo de múltiplos jogadores consumidor de tardes? Actividade social intensamente competitiva? Quake III Revolution é todas estas coisas e muito mais. Para dar ao jogo alguma duração, cada personagem que o jogador usa tem as suas próprias características, e as suas competências em diferentes áreas aumentam à medida que vamos jogando na campanha de jogador individual. A sua aparência também se modifica, ganhando cicatrizes e nódoas negras à medida que vai sofrendo maus tratos.

Grave a sua personagem num cartão de memória, ligue-o à PS2 de um amigo seu e poderá usá-la em jogos de múltiplos jogadores. Melhor ainda, a personagem ficará gravada no cartão de memória do seu amigo, onde poderá ser seleccionada e usada como adversário em batalhas de jogador individual. Dada a natureza de Quake – na verdade é praticamente sobre matar os outros e pouco mais – a campanha de jogador individual apresenta um nível de variedade surpreendente.

Há alguns combates padrão até à morte, mas há igualmente um bom número de missões de capturar-a-bandeira, jogos de equipa e outros níveis com objectivos. De igual modo, é possível criar os seus

Olho que luta: apresento-lhe Orb. Poderá não ser a mais dura das personagens de Quake III Revolution, mas é, seguramente, a mais estranha.

De caras:: a velha caçadeira poderá não parecer impressionante, mas dois canos encostados à sua cara é muito mortífero.

próprios jogos de múltiplos jogadores desde o zero – atire uns adversários para a luta, aumente-lhes o nível de dificuldade, acrescente um amigo à sua equipa, eleve o limite de mortes para 100, escolha a sua arena, e está feito... ainda que seja num tipo bastante feio, com marcas de balas. Mas há uma crítica a fazer. Apenas uma, veja bem – o resto do jogo é fenomenal em todos os aspectos. Os tempos de carregamento são gigantescos. É compreensível, com o fantástico nível de detalhe gráfico nas arenas, personagens e armas, e, em última análise, é um preço muito razoável a pagar pela qualidade do jogo.

Mas esta é, na verdade, a única crítica que podemos fazer a Quake III Revolution. Claro, pode sempre dizer que é apenas um shoot 'em up, mas se pensar nestes moldes, não está a conseguir apanhar, de todo, a questão principal. Mesmo com o sistema de progressão de personagem, não finge ser mais nada excepto um shooter seriamente intenso, e é isto que torna o jogo tão divertido. Quake III é muito bom em tudo o que faz, e olha para títulos como Unreal Tournament de uma altura muito considerável. Não dizemos isto muitas vezes, mas dizemo-lo agora: você precisa deste jogo!

WWW.EA-EUROPE.COM

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa

VEREDICTO

Maravilhoso na sua simplicidade, com gráficos fantásticos e um número de fotogramas incríveis.

SOBERBO

9 EM 10

Multi-combate

QUAKE III REVOLUTION: DIVERTIDO PARA UM, MAGIA PARA QUATRO.

Vai ferver: Avançar por aqui como um homem possuído é muito bonito, mas precisa da ferramenta certa para a missão. O jogador quatro arma-se em atrevido com o canhão plasma – os outros deviam correr dali para fora.

Milhas de sorrisos: The Longest Mile é um nível PC original e é perfeito para tácticas de tiro furtivo, sujas e baixas.

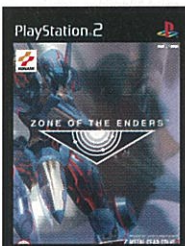
■ **PS1: QUAKE II** : (EDIÇÃO 51 10/10) Diversão visceralmente disparada com uma música espantosa.

■ **PS2: TIMESPLITTERS** (EDIÇÃO 66 9/10) Acção cheia de adrenalina, mas algo desajeitada com quatro jogadores.

Caça ao robô: o seu mech de alta tecnologia dá imensa luta, em ZOE.

Refrega real: Zone Of The Enders tem algumas das sequências de luta mais espectaculares – e melhor iluminadas – jamais vistas num videojogo.

ZONE OF THE ENDERS

VEM COM UMA DEMO DE MGS2...

FACTOS

- **EDITORA:** Konami
- **PRODUÇÃO:** Konami
- **DATA DE SAÍDA:** Já disponível
- **JOGADORES:** Um
- **CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS:**
  - Inclui uma demo jogável de Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty.
  - Imensas armas diferentes.
  - Um mech com controlo remoto para comandar durante uma missão.
  - Paisagens urbanas destrutíveis que tem de proteger para obter uma boa pontuação.

Se Metal Gear Solid 2 se prepara para ser o desejo do coração de todos os jogadores, então Zone Of The Enders, o "outro" jogo PS2 de Hideo Kojima, é um breve mas apaixonado romance de férias. Esta futurista história de um miúdo e do seu robô (ou mech, como também pode ser chamado) tem praticamente tudo o que se poderia querer num jogo: trama fascinante, gráficos maravilhosos, jogabilidade fluida, robôs voadores gigantes e armamento de alta tecnologia suficiente para arrasar Tóquio.
O jogador é Leo, um jovem herói relutante, que consegue sobreviver à invasão da sua Orbital (uma estação espacial gigante que paira nas proximidades de Júpiter), esgueirando-se para dentro de um mech, enquanto todos à sua volta são massacrados pelas forças terrestres. O mech é uma versão do século XXVIII de um robô evoluído a brandir uma espada, e tem um sistema de controlo tão intuitivo que mal notamos que estamos a usar um joypad. Quer dizer, enquanto não o largamos.
A maior parte do jogo implica batalhar contra os invasores e as lutas são travadas a um ritmo super-rápido. Jehuty é capaz de manobrar uma espada à maneira dos samurais, para além de dominar inúmeros ataques de armas de energia e um movimento atira com eles para o cenário destrutível, que é particularmente satisfatório. Quer estejamos a enfrentar vilões robóticos ou bosses monstruosos, os espectáculos de luzes laser que acompanham estes momentos nunca deixam de nos entusiasmar, e o mesmo é verdade para as arenas urbanas em que lutamos.

Lutas múltiplas: enfrentar vários inimigos durante as frenéticas batalhas é o normal.

Tem praticamente tudo o que se poderia querer num jogo

Não se trata, contudo, de um shoot 'em up unidimensional. Para além de proteger os habitantes que não conseguiram escapar da colónia a tempo, exige-se uma boa dose de exploração por toda a espantosa paisagem artificial de Orbital. As sequências de vídeo reforçam o enredo irresistível e uma música contagiante empresta ainda mais atmosfera a um jogo que dela já está impregnado até à medula. Se há algum aspecto mais problemático é que ZOE acaba demasiado depressa. É necessário apenas um fim-de-semana para o terminar na configuração normal. No entanto, aumente o nível de dificuldade e lembre-se – o CD também traz uma demo de MGS2. É uma combinação irresistível. Compre este jogo já e fique atento ao nosso exame completo à demo de MG2 no próximo número. ■

VEREDICTO

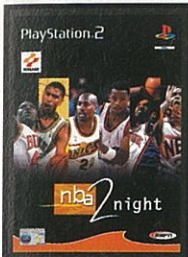
Apesar da sua brevidade, ZOE é simplesmente o melhor título PS2 que pode comprar.

DE CHORAR POR MAIS

9 EM 10

ALTERNATIVA

- **PS1: G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE** (EDIÇÃO 49 8/10) Shooter arcada, mistura de Blade Runner com Judge Dredd.
- **PS2: ARMOURED CORE 2** (EDIÇÃO 69 8/10) Um grande jogo de mechs, duradouro e muito sofisticado.

NBA 2 NIGHT

FACTOS

- **EDITORA:** Konami
- **PRODUÇÃO:** Konami
- **DATA DE SAÍDA:** Já disponível
- **JOGADORES:** Um a oito
- **CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS:**
  - Sistema único de lançamento livre.
  - Equipas e jogadores totalmente licenciados.
  - Treinadores que gritam nas costas dos jogadores.

OS LANCES LIVRES FICAM AQUÉM DO BRILHANTISMO DO BASQUETEBOL.

Madden 2001, da EA, mobilizou as capacidades técnicas da PS2 para produzir um enorme impacto na jogabilidade. A complexa interacção de jogadores permitiu passagens de jogo que eram impossíveis apenas há alguns anos. Infelizmente, o mesmo não se pode dizer de NBA 2 Night.

O jogo continua a lenta evolução dos títulos de basquetebol com bons gráficos de jogo e um estilo tipicamente PS2, jogadores sinuosos, bem como animações fluidas e realistas. Contudo, em termos da jogabilidade original, há pouco a destacar nesta simulação. Felizmente, é possível jogar com as equipas e os jogadores licenciados em modos de exibição, campeonatos e desempates.

A princípio, NBA 2 Night parece super difícil, mas quando se aceita o facto de que o basquetebol tem tudo a ver com elevadas pontuações, começamos a apreciar as nuances de um desporto que parece tão repetitivo à vista desarmada. Em breve, estará a usar marcações e obstruções para minimizar as hipóteses de marcação dos seus adversários, particularmente da zona dos três pontos.

Infelizmente, é difícil compreender o aspecto táctico do jogo, particularmente em termos de posicionamento – um ecrã de radar ajudaria.

Boas repetições em estilo televisivo e jogadas plausíveis tornam este título ocasionalmente satisfatório de jogar. Contudo, a falta de opções de personalização e de subjogos tornam-no um jogo sem inspiração. ■

Campeão da TV: a licença ESPN significa que há operadores de câmara por todo o lado e repetições interessantes.

Defender e conquistar: se apenas atacar, irá perder com toda a força.

WWW.KANAMI-EUROPE.COM

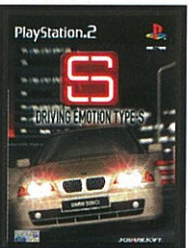
Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

Mais originalidade e variedade tornariam esta simulação realista num verdadeiro campeão.

NÃO SABE SALTAR — **6** EM 10

ALTERNATIVA

- **PS1: NBA SHOWTIME** (Edição 55 7/10) Não será para fanáticos de simulação, mas é muito divertido.
- **PS2: NBA LIVE 2001** (Edição 69 7/10) O jogo de basquetebol mais realista de sempre.

DRIVING EMOTION TYPE-S

FACTOS

- **EDITORA:** EA
- **PRODUÇÃO:** Square/Escape
- **DATA DE SAÍDA:** Já disponível
- **JOGADORES:** Um ou dois
- **CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS:**
  - Mais de 50 automóveis licenciados.
  - Dez circuitos.
  - Opção Handicap permite ao utilizador sair com vantagem.
  - Corrida drag-strip em modo dois jogadores.

MANTENHA-SE CALMO... NÃO HÁ AQUI MOTIVOS PARA EXCITAÇÃO.

Quando pusemos pela primeira vez as nossas luvas de condução na versão importada de Driving Emotion, o ano passado, esta era má, fazendo com que um Porsche Boxter se manipulasse como o autocarro 45 para Cabo Ruivo. Felizmente, as coisas melhoraram e uns ajustamentos criteriosos fazem com que Driving Emotion seja um título decente, ainda que não inspirador, no seu lançamento europeu.

Não é nenhum Gran Turismo e a manipulação continua a fazer lembrar uma viagem ao largo mais próximo, mas os dez circuitos e carros desbloqueáveis são desafio suficiente para o envolver. Em breve, a sua garagem estará pejada de chassis brilhantes, e embora o mundo de Driving Emotion seja uma sociedade utópica sem dinheiro, é divertido coleccionar novos Beemers ou Toyotas, especialmente porque só depois do evento é que sabemos qual a recompensa por uma vitória numa corrida. Os fundos monótonos e as arestas dentadas prejudicam efectivamente o desenrolar dos acontecimentos, mas pelo menos tem um modo de dois jogadores decente, livre daquela neblina que arruinou Ridge Racer V. Esta é a chave do relativo sucesso de Driving: faz tudo competentemente. Nada de especial – desbloquear todos os circuitos num par de horas significa que o jogo em breve se torna um exercício de coleccionar de automóveis – mas bom para uma ou duas noites de condução dura. Com a notícia de que GT3 foi adiado até Junho, Driving Emotion torna-se uma forma bastante decente de preencher uma lacuna PS2 em matéria de corridas. ■

Corridas de classe: Alguns dos carros mais luxuosos do mundo são utilizados no jogo.

Arrancar no xadrez: conseguir uma boa partida é vital.

WWW.EA.COM

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

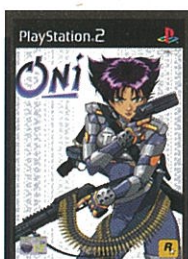
Se conseguir esquecer a manipulação atroz, há aqui alguns dias de bom entretenimento.

NEUTRO — **6** EM 10

ALTERNATIVA

- **PS1: GRAN TURISMO 2** (Edição 55 10/10) A sequela perfeita do jogo perfeito – um jogo incrível.
- **PS2: RIDGE RACER V** (Edição 65 8/10) Bom, mas não suficientemente envolvente.

Rasgos de luz: no conjunto, os níveis são sombrios e escuros, mas os flashes dos disparos e os poderosos ataques iluminam-nos imenso.

ONI

FACTOS

- **EDITORA:** Take 2
- **PRODUÇÃO:** Bungie
- **DATA DE SAÍDA:** Já disponível
- **JOGADORES:** Um
- **CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS:**
  - Mistura de combate corpo-a-corpo e armas de fogo.
  - Enorme variedade de movimentos de ataque e de defesa.
  - Imensos combos.

SÓ OS TOLOS INVESTEM... OS PERITOS MATAM-NOS À DISTÂNCIA.

Oni é um daqueles jogos curiosos que tentam ser pau para a toda a obra (ou deveria ser: metal para toda a arma?). É um shooter, um beat 'em up, um jogo de aventura e, até certo ponto, um jogo de plataformas, tudo misturado. Contudo, longe de ser "uma grande miscelânea", Oni é excelente em quase tudo o que faz.

Na pele de Konoko, a super-agente da GM e uma moça anime muito à moda, o jogador tem de percorrer 17 níveis repletos de puzzles, segredos e vilões de arrepiar. E embora os gráficos maravilhosos, efeitos sonoros muito bons e estilo anime sejam realmente os acompanhamentos, o principal ingrediente é o combate – combate a ritmo acelerado, incessante, de fazer sangrar. Em vez de se apresentar como um shooter ou um beat 'em up, Oni é ambos em simultâneo. É sempre um prazer alvejar os inimigos à distância, naturalmente, mas há alturas – como, por exemplo, quando vários tipos o atacam ao mesmo tempo – que precisará de se socorrer das suas botas e dos seus punhos para atirar os seus inimigos ao chão. Na verdade, vai lutar muito mais e disparar muito menos. Tem um enorme repertório de movimentos à sua disposição – há combos de pontapés e socos, arremessos, pontapés no ar, e golpes para os arrasar quando eles estão derrubados... Na verdade, tudo o que seria de esperar de um bom beat 'em up. Que a Bungie tenha feito devidamente o seu trabalho em 3D real, é um motivo de orgulho para a produtora. Apesar disto, as armas fogo não foram, de maneira nenhuma, postas de lado. Aqui temos uma avassaladora selecção de armas, desde simples pistolas a material mais pesado e devastador como seja o Scram Cannon, que dispara uma salva de mísseis do tamanho de uma agulha. No entanto, só é possível transportar uma arma de cada vez, e embora a maior parte seja versátil, algumas têm utilidades muito específicas. Não vai querer brandir um Plasma Rifle, de disparo lento, numa área fechada cheia de vilões, por exemplo.

E, no entanto, por muito satisfatório que o combate e as armas sejam, porém, há alguma coisa que falta. Para além dos excelentes bosses, avançar pelos níveis é simplesmente uma questão de encontrar o interruptor certo para a porta correcta, e isto pode tornar-se algo aborrecido. Não se trata, contudo, de um problema crucial – o jogo é bastante bom em todas as outras áreas, e vale bem a pena o dinheiro que custa. ■

Há alturas em que precisará de se socorrer das suas botas e dos seus punhos

Andar às turras: as armas de fogo são interessantes, mas não substituem uma boa luta.

VEREDICTO

Brilhante como uma moeda polida, e divertido, ainda por cima, com uma sólida mistura de combate e tiroteio.

ESTIMULANTE — **8** EM 10

ALTERNATIVA

- **PS1: TOMB RAIDER CHRONICLES** (EDIÇÃO 65 10/10) Lara regressa para mais acção de terceira pessoa.
- **PS2: ARMOURED CORE 2** (EDIÇÃO 69 8/10) Mais destruição, mas, ainda assim, muito divertido.

Mini ambiente:
tenha cuidado com aquilo que deseja quando estiver na cama com dois mini-ecrãs.

O TAMANHO IMPORTA

O FUTURO CHEGOU COM A MAIOR CELEBRAÇÃO AOS TAMANHOS REDUZIDOS DESDE A MINI-SAIA. FAÇA A MALA E PREPARE-SE PARA UM PIQUENIQUE – OS MINI-ECRÃS DA PSONE JÁ CHEGARAM.

Primeiro, inventaram a roda, depois o motor de combustão interna e agora a evolução das viagens está completa. Sim, o novo ecrã para a PSone, em conjunto com a nova pequena consola, significa que podemos divertir-nos com jogos de PlayStation em movimento, afastando para sempre o tédio do banco de trás do carro.

E não são só os viajantes que vão beneficiar desta revolução no jogo móvel: as crianças com pais chatos podem preparar-se para a alegria das suas vidas. Em vez de ficarem no quarto, podem agora ir apanhar ar fresco e jogar videojogos sem ficarem aflitos das costas. Aliás, o estereótipo tradicional do jogador que fica trancado em casa a meio do dia está prestes a ser contrariado com uma explosão urbana de possuidores de PSone de todas as idades.

Os mini-ecrãs, que se encaixam na parte de trás da maravilhosa máquina nova da Sony, custam pouco mais de 30 contos e são, sem dúvida, o aparelho com mais estilo do ano. Quando combinado com um bateria recarregável, o conjunto PSone/mini-ecrã torna-se totalmente móvel e quando sair a mochila especial de transporte, que está em desenvolvimento, nem terá de se preocupar com arrumar tudo. Mesmo quando a energia das pilhas falha, o adaptador para o isqueiro do carro, ▶

Espaço: vá para qualquer lugar, jogue qualquer coisa com um mini-ecrã e uma bateria – ter um escravo também ajuda

▶ que vem com a maioria dos modelos, permite transformar o carro numa máquina de arcada móvel. Estas maravilhas são certamente a peça de equipamento mais aguardada de 2001 – e por boas razões. Em resposta ao desejo sem precedentes de mobilidade, a corrida de produção de ecrãs está a aquecer, especialmente porque a versão oficial da Sony só estará disponível pouco antes do Natal. Consulte as páginas seguintes para saber tudo sobre os ecrãs que estão actualmente disponíveis e também sobre os óculos da Olympus compatíveis com PSone, os Eye Trek.
Se precisava de provas para confirmar que a PlayStation é um sistema que ainda tem muita vida, a portabilidade é mais do que suficiente. As PSone estão a vender-se à mesma velocidade que a Sony as está a fazer e os mini-ecrãs devem torná-las ainda mais populares. Pela primeira vez, as pessoas podem jogar jogos fantásticos sem estarem presos a um ponto a seis metros da sua televisão. É claro que o jogo móvel não é nada de novo e que as consolas portáteis estão na moda há anos, mas nunca antes este fenómeno assistiu a um salto tão grande na qualidade dos jogos disponíveis. Com um catálogo fabuloso composto pelos melhores jogos do planeta, como ISS Pro Evolution, Metal Gear Solid eTony Hawk's 2 (e perto de mil outros títulos existentes), as PSone portáteis arrasam com a concorrência e assinalam mais um passo na evolução dos media interactivos. O poder da pequena consola da Sony significa que, durante muito tempo, vai poder jogar Syphon Filter 3 e The Italian Job enquanto anda a alta velocidade.
Os ecrãs em si também trazem muitas surpresas e foram desenhados para se combinarem subtilmente com a sua fantástica máquina de plástico. Um ecrã e uma PSone juntos pesam praticamente o mesmo que a PlayStation velha e são, provavelmente, mais fáceis de deslocar de um lado para o outro. Aliás, não consideramos que seja um exagero descrever os mini-ecrãs de PSone como um dos melhores companheiros de viagem existentes. E, aqueles que são tão ocupados que nem conseguem jogar durante duas horas, podem agora aproveitar o seu tempo de viagem de uma forma mais

DICAS ESPECIAIS

PAIS! Leve o ecrã para a casa-de-banho em vez do jornal. Ou melhor ainda, treine o cão para o ir buscar e assim não terá de se levantar da retrete.

FREQUENTADORAS DE IGREJA! Leve uma Bíblia gigante quando for à igreja e esconda o mini-ecrã no espaço criado pelas páginas que recortou. Alguém joga Populous?

MULHERES! Tire o seu homem da frente da televisão e feche-o num armário, para poder ver a novela. Ou vá para o quarto para jogar enquanto

Põe-me louco: as viagens longas nunca mais serão as mesmas – se aproveitar para jogar.

"Pouse o jornal, afrouxe o nó da gravata e faça algo que valha a pena – jogue videojogos brilhantes"

inteligente – ou seja, a jogar videojogos. Encaremos a realidade: todo aquele tempo passado em autocarros, comboios e nos elevadores representam horas desperdiçadas. Por isso, pouse esse exemplar do Financial Times, afrouxe o nó da gravata e faça algo que valha a pena – jogue videojogos brilhantes. Acredite, andar num comboio enquanto se joga Gran Turismo 2 é mais divertido do que tentar ler os resultados do jogo de futebol da noite anterior no jornal da pessoa que vai à sua frente.
Pense no que poderia fazer numa viagem de uma hora para o escritório – aceder a mais alguns carros em Gran Turismo, terminar um nível de Medal of Honor Underground ou até mesmo jogar dar umas voltas em Tekken 3 para ganhar novas personagens.
E poderia soltar-se completamente usando uns óculos Olympus Eye Trek. Imagine uma viagem infernal onde todos os passageiros são Neandertais bêbedos. Estes óculos tecnológicos são a melhor forma de se proteger das suas companhias indesejáveis. Eles tapam os seus olhos e apresentam um mega-ecrã que é, provavelmente, do dobro do tamanho da sua televisão, permitindo-lhe viver a experiência de jogos como Alien Ressurection realmente "in your face".
Mas, o fenómeno dos mini-ecrãs não é apenas um meio para um fim; uma forma de aproveitar horas que seriam perdidas a sonhar acordado ou a ter fantasias. É também uma boa forma de passar o tempo. Porque não ir para um local pacato no campo, abrir uma lata de refrigerante e jogar Everybody's Golf 2? Ou ir para a praia e participar num campeonato de FIFA, apanhando Sol nos intervalos entre jogos.
Antigamente, se quisesse jogar em movimento, em pouco tempo ficaria exausto de estar a arrastar a televisão de um lado para o outro. E não é fácil arranjar alguém que esteja disposto a carregar um gerador de três metros. Agora, tudo o que precisa é de uma PSone, um ecrã dobrável e uma bateria recarregável. Ah, e o Verão está a chegar...

NAMORADOS!
Na próxima vez que for arrastado para ir às compras, instale-se do lado de fora dos gabinetes de provas enquanto ela experimenta 40 peças de roupas e aproveite para construir alguns níveis em Tony Hawk's 2 em vez de ficar a olhar para o expositor da roupa interior.

ele vê os melhores momentos do campeonato da UEFA.

O QUE FUNCIONA...

... e o que não funciona. Os dez melhores e os dez piores jogos para jogar nos mini-ecrãs.

PARA LEVAR!
- ***Tony Hawk's 2*** (Edição 63)
- ***Gran turismo 2*** (Edição 55)
- ***Formula One 2000*** (Edição 64)
- ***ISS Pro Evolution 2*** (Edição 69)
- ***FIFA 2001*** (Edição 66)
- ***Bust-A-Move 4*** (Edição 40)
- ***Tekken 3*** (Edição 36)
- ***Everybody's Golf 2*** (Edição 59)
- ***LMA Manager 2001*** (Edição 68)
- ***Metal Geart Solid*** (Edição 42)

DEIXE EM CASA!
- ***GTA 2*** (Edição 52)
- ***Micro Maniacs*** (Edição 57)
- ***Final Fantasy IX*** (Edição 67)
- ***Broken Sword*** (Não testado)
- ***Time Crisis Project Titan*** (Edição 70)
- ***Populous*** (Edição 44)
- ***Smash Court Tennis*** (Não testado)
- ***Tomb Raider Chronicles*** (Edição 65)
- ***Maden 2001*** (Edição 64)

VIRE PARA VER OS TESTES AOS MINI-ECRÃS

Cabeça à roda: agora nunca fica fora de jogo, se tiver uma bateria para o seu ecrã.

TEMPO DE TESTES

QUAL É O MELHOR DE TODOS?

Foram testados 5 ecrãs, sob processos de investigação séria. Usámos cinco jogos em cada modelo – Railroad Tycoon, Smackdown 2, Tony Hawk's 2, Colin McRae 2.0 e Quake II – em vários locais. Alguns dos ecrãs, apesar de serem lançados sob nomes diferentes e serem de empresas diferentes, são o mesmo produto. Os modelos Redant e Thrustmaster são idênticos, tal como o são as ofertas da Wild Things e da Interact. Para evitar a duplicação, os ecrãs iguais foram testados juntos.
Para todos os ecrãs, há uma distância óptima de visão de cerca de 20 cm. Se estiver mais longe, pode ser difícil ver o que se está a passar e, mais perto, terá dores nos olhos. Os ecrãs também se vêem melhor se estiverem ao nível dos olhos. O melhor é jogar com uma mesa e uma cadeira. Alguns ecrãs têm de estar direitos. Olhar para eles de um determinado ângulo pode "enevoar" os acontecimentos. Como regra, estes ecrãs são melhores quando utilizados por apenas um jogador e são quase inúteis em jogos de múltiplos jogadores. Nenhum dos ecrãs funciona com a PS1 ou PS2 – devido aos orifícios de ligação.

CRITÉRIO DO TESTE

Informação geral: Aqui falamos sobre o ecrã e damos uma olhadela geral para ver se é bom, mau ou feio.

Qualidade da imagem: Com monitores deste tamanho e muita acção a decorrer no ecrã ao mesmo tempo, esta é a categoria mais importante. Examinamos cor, definição e clareza.

Características: Alguns permitem ligar um cabo AV, outros suportam leitor de DVD e outros nem têm ligação para auscultadores.

Durabilidade: Robusto e sólido ou feio e frágil?

Som: Alguns suportam variedade de sons, outros soam como um bando de ratos.

Valor pelo preço: Um Vega Tinitron em miniatura ou 30 contos de jogo tremido? Pelo preço, alguns valem mais do que outros.

Geral: A pontuação geral do ecrã. Não é uma média. Um ecrã pode ter o som mais insignificante, mas se a qualidade da imagem for fenomenal, vale a pena.

THRUSTMASTER/REDANT PS568

THRUSTMASTER: ■ DISPONÍVEL: **Já** ■ SITE: **www.thrustmaster.co.uk** ■ CARACTERÍSTICAS: **Som e brilho ajustáveis, suporta PAL e NTSC, corre a partir da energia da PSone, orifício AV Multi Out, orifício para auscultadores.**

Consiste num ecrã de 5 polegadas bem apresentado que parece uma tampa quando se fecha por cima da PSone. Funciona com o cabo de corrente da PS1 (por isso, só precisa de um fio), é leve e durável e fixa-se com parafusos na parte de trás da Psone para formar um conjunto sólido.

Tal como acontece com muitos monitores maiores, deve olhar directamente para a imagem ou terá uma visão das cores meio desajustada, mas a qualidade da vista pelos lados é suficiente para permitir jogos de múltiplos jogadores. Aliás, conseguimos jogar um jogo a quatro de Quake II – o ecrã tem definição suficiente para se conseguirem ver as armas e os outros jogadores e colabora com o cenário.

O Thrustmaster portou-se um pouco pior com Railroad Tycoon, pois o texto estava no limite para se apresentar legível. Mesmo assim, é o que tem melhor definição de todos e com Colin McRae no modo para um jogador, tem um aspecto simplesmente fabuloso: boa definição e cores vivas e com boa reprodução. Tony Hawk's 2 também estava fantástico e o ecrã revelou uma imagem suficientemente detalhada para se conseguir ver os itens para recolher. O som através dos altifalantes é um pouco reduzido, mas com uma definição estéreo razoável e boa reprodução através de um bom par de auscultadores.

Se há um problema é que nem o Thrustmaster nem o Redant têm adaptador para o carro – embora ambos funcionem com adaptadores de outras marcas.

REDANT PS568

■ DISPONÍVEL: **Já**

■ SITE: **www.icboss.com**

■ CARACTERÍSTICAS: **Som e brilho ajustáveis, suporta PAL e NTSC, corre a partir da energia da PSone, orifício AV Multi Out, orifício para auscultadores.**

O Thrustmaster (direita) e o Redant (esquerda) são exactamente o mesmo ecrã, mas a Redant já está a planear uma actualização.

VEREDICTO

■ QUALIDADE DA IMAGEM:	Imagem bem definida, boa para múltiplos jogadores. Não tem controlo de cor, mas quase nem precisa dele	8
■ SOM:	Um pouco reduzido através dos altifalantes, mas com um bom par de auscultadores é bom ouvir a música de Tony Hawk's	7
■ DURABILIDADE:	Robusto e viaja bem, mas os controlos de brilho não são fiáveis – não há graduação entre a luz e o escuro	7
■ VALOR PELO PREÇO:	Não tem acessórios, mas com uma imagem excelente, som agradável e características incluídas, é uma boa compra	8

■ GERAL: Um ecrã sólido que tem boa definição e clareza de imagem. Oferece um som límpido e não obriga a confusões com cabos.

WILD THINGS/INTERACT

WILD THINGS: ■ DISPONÍVEL: **Já** ■ SITE: **www.wild-things.co.uk** ■ CARACTERÍSTICAS: **Controlos de cor, contraste, volume e brilho, adaptador para isqueiro do carro, orifício AV, orifício para auscultadores.**

Este ecrã de 4 polegadas permite muitos ajustamentos. Pode alterar quase tudo o que se pode numa alterar televisão. Mas é aqui que as boas novas acabam.

A imagem é tremida e indistinta, fazendo com que os jogos com texto, como Railroad Tycoon, sejam impossíveis de jogar. As letras pequenas são ilegíveis e as letras maiores ainda custam a ler.

A imagem treme constantemente e o ecrã é composto por uma série de linhas que se sobrepõem ao jogo e se tornam muito irritantes. O ecrã parece bom quando se está a jogar um jogo de corridas com gráficos bem detalhados, como Colin McRae 2.0, mas as linhas continuam a impor-se.

Os quatro altifalantes são terríveis e o som quase não apresenta baixos. Nada bom para um periférico que requer duas fontes de alimentação, a não ser que se use o adaptador para o carro ou baterias recarregáveis.

INTERACT

■ DISPONÍVEL: **Já**

■ SITE: **www.interactacessories.com**

■ CARACTERÍSTICAS: **Controlos de cor, sombra, volume e brilho, adaptador para isqueiro do carro, orifício AV, orifício para auscultadores.**

Um modelo novo da Interact terá ajustamentos visíveis no ecrã e uma barra estabilizadora para que o ecrã possa ficar separado.

O Wild Things (direita) e o Interact (esquerda) são idênticos excepto nos logótipos – e no preço, com o Interact a custar um pouco mais.

VEREDICTO

■ QUALIDADE DA IMAGEM:	Com grão e tremida, pouco conveniente para jogos mais escuros como Resident Evil. O texto é praticamente ilegível	5
■ SOM:	Há quatro altifalantes, mas para quê quando o som é assim tão mau? Nem melhora com auscultadores	5
■ DURABILIDADE:	Bem feito e resistente. Em movimento, usando o adaptador para o carro ou a bateria recarregável, as coisas podem ficar pesadas	8
■ VALOR PELO PREÇO:	5/10 para a versão Wild Things e 2/10 para o modelo da Interact – é mais caro e exactamente o mesmo produto	5

■ GERAL: Pode ter mais características que os outros, mas este ecrã falha na performance.

5 EM **10**

VIAGEM NO TEMPO

RECOLHEMOS IMAGENS RARAS DE UM JOGADOR MÓVEL EM 1995.

A PlayStation está aqui e um jovem arrasta-a para a faculdade com uns amigos voluntariosos...

O nosso amigo assume a chefia e os escravos dele carregam com o peso da televisão...

WORLD GATE TFT COLOR

WORLD GATE TFT COLOR ■ DISPONÍVEL: **Já** ■ SITE: **Não disponível** ■ CARACTERÍSTICAS: **Cor, brilho, sombras e som ajustáveis, adaptador para isqueiro do carro, orifício AV, compatível com DVD, orifício para auscultadores, parafusos para fixação à PSone, seis altifalantes, interruptor on/off e seleccionador jogo/AV. Comporta lupa de aumento.**

A proposta da World Gate é um ecrã de 4 polegadas com boa qualidade de som e imagem e que permite a maioria de ajustamentos que se podem fazer num televisor. Tudo parece bem...
... e está mesmo tudo bem.
O ecrã apresenta boa definição e, como tem características ajustáveis, adapta-se a todo tipo de visão. Até em condições de pouca luminosidade o resultado foi excelente, com um ecrã suficiente claro e a dispensar qualquer iluminação exterior.
Apesar da sua reduzida dimensão, é possível jogar a dois pois, mesmo quando olhado sem ser de frente a imagem mantém a sua qualidade e nível de detalhe.
O volume é ajustável e o som estéreo é bastante bom, revelando-se particularmente bem conseguido quando se usam auscultadores.
O adaptador para isqueiro do carro incluído permite a utilização deste monitor para combater o tédio das viagens, mas infelizmente não suporta baterias recarregáveis e necessita de um cabo de alimentação próprio, o que significa mais um fio a serpentear pelo chão.

O monitor da Wolrd Gate apresenta boa luminosidade e, mesmo jogado a dois, não perde qualidade.

VEREDICTO

■ QUALIDADE DA IMAGEM:	Muito nítida e com especificações ajustáveis para se adaptar melhor a cada jogodinkiness	8
■ SOM:	Seis altifalantes debitam os decibéis com boa qualidade estéreo. Com auscultadores é o máximo	8
■ DURABILIDADE:	Resistente e compacto: parece uma tampa para a consola. A caixa completa é pesada, devido ao adaptador de corrente	7
■ VALOR PELO PREÇO:	Tem orifícios para colocação da lupa de aumento e tem o adaptador para o carro incluído	8

■ GERAL: Um monitor com quase tudo e boa qualidade de som e imagem. É pena não permitir o uso de baterias recarregáveis

7 EM **10**

As coisas tornam-se cansativas para os homens e o jovem enfrenta a revolta os camponeses...

A sua frustração é notória quando um dos seus escravos lhe faz um aceno de despedida.

Os seus homesn partem. Cinco anos mais tarde, pediriam o velho trabalho de volta.

Jogador escondido: viagens de comboio, reuniões de negócios, refeições nocturnas – todas estas coisas podem ser mais divertidas com um jogo rápido de Tony Hawk's 2.

QUADRO DE COMPARAÇÕES

	REDANT	THRUSTMATER	INTERACT	WILD THINGS	WORLD GATE	OLYMPUS EYE TREK
DISPONÍVEL	JÁ	JÁ	JÁ	JÁ	JÁ	JÁ
SITE	WWW.ICBOSS.COM	WWW.THRUSTMASTER.CO.UK	WWW.INTERACTACESSORIES.COM	WWW.WILD-THINGS.CO.UK	N/D	WWW.EYE-TREK.CO.UK
DIÂMETRO DO ECRÃ (DIAG)	128 MM	128 MM	101 MM	101 MM	101 MM	"TV DE 52 POLEGADAS"
PESO	404 GR	398 GR	444 GR	454 GR	575 GR	90 GR (280 GR COM PILHAS)
ORIFÍCIO PARA AUSCULTADORES	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM
ADAPTADOR PARA CARRO	NÃO	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO
ORIFÍCIO A/V	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM
USA FORNECEDOR DE ENERGIA	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
ALTIFALANTES	2	2	4	4	6	2
PAL E NTSC	SIM	SIM	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
PRÓS	ECRÃ GRANDE, DÁ PARA DOIS JOGADORES	ECRÃ GRANDE, DÁ PARA DOIS JOGADORES	MUITAS CARACTERÍSTICAS, BEM CONCEBIDO	MUITAS CARACTERÍSTICAS, BEM CONCEBIDO	AJUSTÁVEL COMO UMA TV	IMAGEM ENORME, ÓPTIMO SOM
CONTRAS	ALTIFALANTES MÉDIOS	ALTIFALANTES MÉDIOS	IMAGEM E SOM DE BAIXA QUALIDADE, CARO	IMAGEM E SOM DE BAIXA QUALIDADE, CARO	PRECISA DE FONTE DE ALIMENTAÇÃO PRÓPRIA, NÃO LEVA PILHAS	ANTI-SOCIAL, MUITO CARO
VEREDICTO	7 EM 10	7 EM 10	5 EM 10	5 EM 10	7 EM 10	8 EM 10

OLYMPUS EYE TREK

■ DISPONÍVEL: **Já** ■ SITE: **www.eye-trek.co.uk** ■ CARACTERÍSTICAS: **Contraste, brilho, cor e definição de imagem ajustáveis, ajuste de baixos, auscultadores incluídos, bateria recarregável, compatível com DVD e PS2.**

Os óculos Eye Trek são completamente diferentes dos mini-ecrãs. São menos sociáveis, mas têm muito mais estilo. Graças às especificações ajustáveis, se não gostar do efeito inicial, pode fazer alterações até estar ao seu gosto.

Embora a sensação de ter um ecrã a 2 cm dos olhos seja um pouco desconcertante inicialmente, os óculos logo se tornam confortáveis. A qualidade da imagem é soberba e até o texto mais pequeno é legível. Até Railroad Tycoon, com os seus textos minúsculos, se vê bem. Infelizmente, só dão para uma pessoa, por isso os jogos para dois estão fora de hipótese. E não servem tão bem se usar óculos para ver.

A qualidade do som é soberba. Os óculos usam auscultadores em vez de altifalantes e de óptima qualidade. A música de Tony Hawk's nunca soou tão bem. Pode ajustar os baixos para ouvir melhor os ossos a partir quando dá grandes quedas.

As únicas preocupações são no aspecto da saúde. Usámo-los durante mais de uma hora e ficámos um pouco tontos, com os olhos a arder. Desde que seja sensato, evitará uma dor de cabeça do tamanho das cataratas do Niagara.

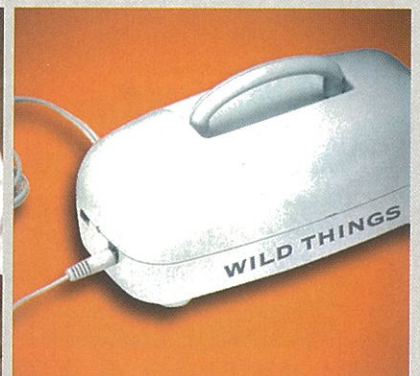
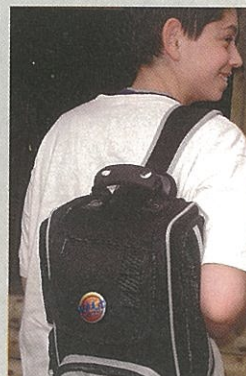
VEREDICTO

■ CLAREZA DA IMAGEM:	Boa definição e nitidez, as imagens entram na cabeça como se tivesse uma TV colada à cabeça	9
■ SOM:	Não há altifalantes, por isso, se não usar auscultadores, paciência. Se usar, a qualidade é óptima e em estéreo	9
■ DURABILIDADE:	É bastante leve, mas muito frágil. Os auscultadores são uma grande preocupação pois são demasiado delicados	6
■ VALOR PELO PREÇO:	Muitas características e podem ser usados com leitor DVD, mas custa o triplo dos mini-ecrãs	5

■ GERAL: Embora seja muito caro, é leve e a qualidade do som e imagem não pode ser negada.

PERIFÉRICOS

A Wild Things vai lançar uma série de periféricos nos próximos meses, incluindo uma bateria recarregável, auscultadores e uma lupa de aumento. Também vai lançar uma mochila para que possa enfiar tudo lá dentro – garantindo portabilidade total se usar uma bateria recarregável.

A Redant também está a fazer uma mochila a condizer com o seu ecrã.

O dia perfeito: pode passá-lo com a sua PSone.

ECRÃ OFICIAL

Quando a PSone original chegou, a Sony revelou imagens da pequena maravilha com um ecrã ligado. Esse ecrã, segundo nos disseram, estaria pronto na Primavera. Isso não aconteceu e, embora os japoneses já possam passar o Verão a jogar com ele, nós teremos de esperar até antes do Natal.
Será que, depois de anunciar um ecrã de 4 polegadas, a equipa da Sony decidiu criar um mini-monitor capaz de desafiar os não-oficiais de 5.6 polegadas?
A Sony tem mantido o silêncio sobre os pormenores mais básicos, como tamanho ou peço do ecrã. O porta-voz da Sony disse-nos: "Tal como acontece com qualquer periférico oficial da Sony, será melhor em termos de qualidade". Nós esperamos e, enquanto esperamos, imaginamos...

O QUE QUEREMOS VER

O ecrã oficial tem de ser muito especial para arrasar com os melhores ecrãs do mercado. Eis o que esperamos do ecrã da Sony.

Conteúdos da caixa:

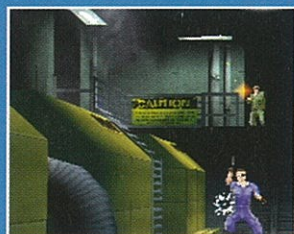
- Mini-ecrã
- O cabo de corrente necessário
- Bateria recarregável para portabilidade total
- Adaptador para o isqueiro do carro para evitar o tédio das viagens
- Auscultadores Sony para melhorar o som
- Lupa de aumento para tornar a imagem ainda maior

O ecrã

- Ajustamentos no ecrã para reduzir os botões e permitir manipulação precisa da imagem
- Ecrã maior que o futuro monitor de 5.6 polegadas da Redant, sem perda de qualidade na imagem
- Quatro fabulosos altifalantes
- Qualidade de ecrã suficiente para suportar acção de múltiplos jogadores
- Durável e leve para facilitar a portabilidade

10 A Revista PlayStation dá esta nota a jogos perfeitos.	8 Muito, muito bom. Junte-o à sua colecção, de preferência o mais cedo possível.	6 Um caso para perguntar: "porque é que fizeram isto?". Jogável mas com defeitos.	4 Inferior à média. Provavelmente tem sérios problemas de jogabilidade.	2 Autêntica nulidade. Inapto pobremente estruturado e com uma vida curta.
9 Um jogo esplêndido – recomendado sem hesitações	7 Um título com defeitos menores, uma boa compra.	5 Médio. Sem originalidade ou copiado, vale a pena comprar.	3 Bastante mau. Talvez valha a pena pedi-lo emprestado.	1 Sem mérito algum para captar a atenção do jogador.

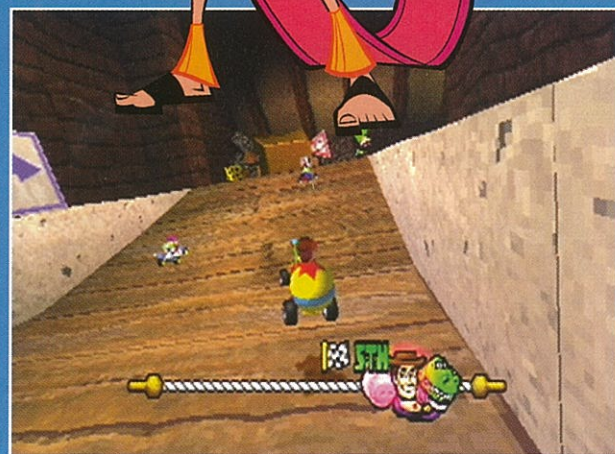
TESTES

The Simpsons Wrestling

Time Crisis Project Titan

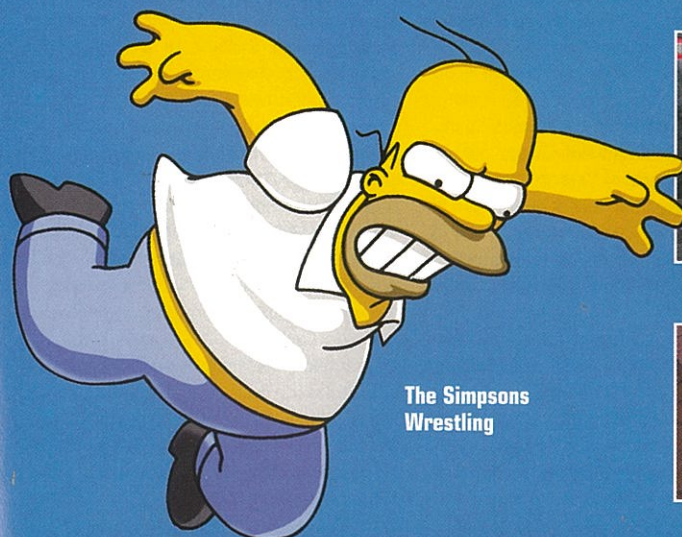
Supercross 2001

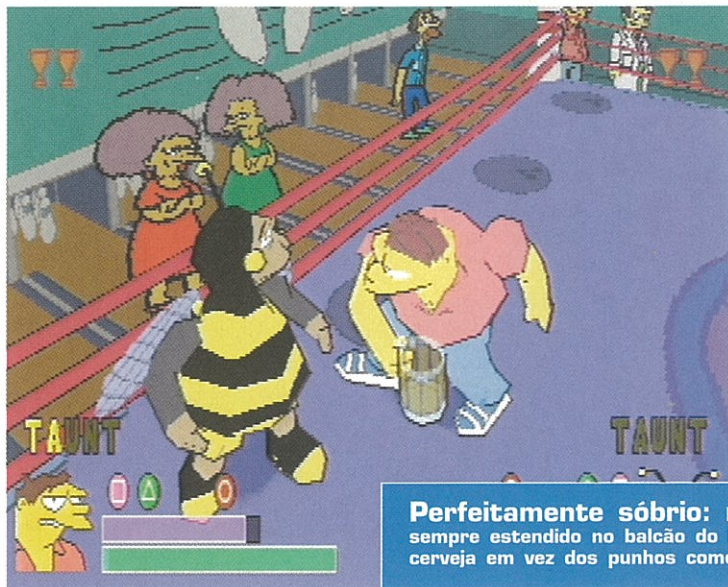
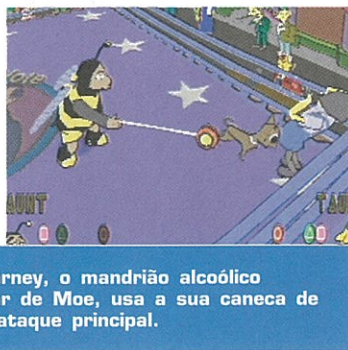
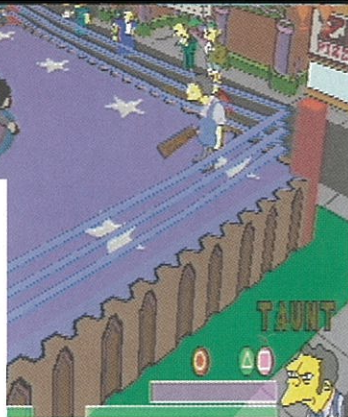
Freestyle Scooter

Darkstone

The Simpsons Wrestling

JOGO DO MÊS

The Emperor's New Groove

"Toy Story Racer possui um delicioso equilíbrio de acção demente e design subtil"

VIRE PARA A PÁGINA 56

TESTE

Perfeitamente sóbrio: Barney, o mandrião alcoólico sempre estendido no balcão do bar de Moe, usa a sua caneca de cerveja em vez dos punhos como ataque principal.

Terror da terceira idade: Willy é uma personagem fácil. Brandir um ancinho é suficiente para assustar os outros.

ALGUÉM VIU UMA OPORTUNIDADE FALHADA?

The Simpsons Wrestling

"O problema é que não tem mais substância do que a dieta de

EDITORA:	Fox Interactive
PRODUÇÃO:	Big Ape Productions
DATA DE SAÍDA:	Abril
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

WWF SMACKDOWN 2 (REVISTA 66 9/10)
O jogo de wrestling definitivo com inúmeras opções de jogabilidade e uma duração quase infinita.

Viva! Os Simpsons chegaram finalmente à PlayStation e vieram para um jogo de... wrestling? Bem, não é wrestling no sentido 'WWF Smackdown' da palavra, mas mais para competir numa orgia de violência de filme animado para dar tareia uns nos outros até à inconsciência numa série de maneiras desagradáveis.

Com personagens de uma das melhores séries que já apareceram nos nossos ecrãs de televisão, tínhamos grandes expectativas neste joguinho amarelo em termos de diversão de qualidade.

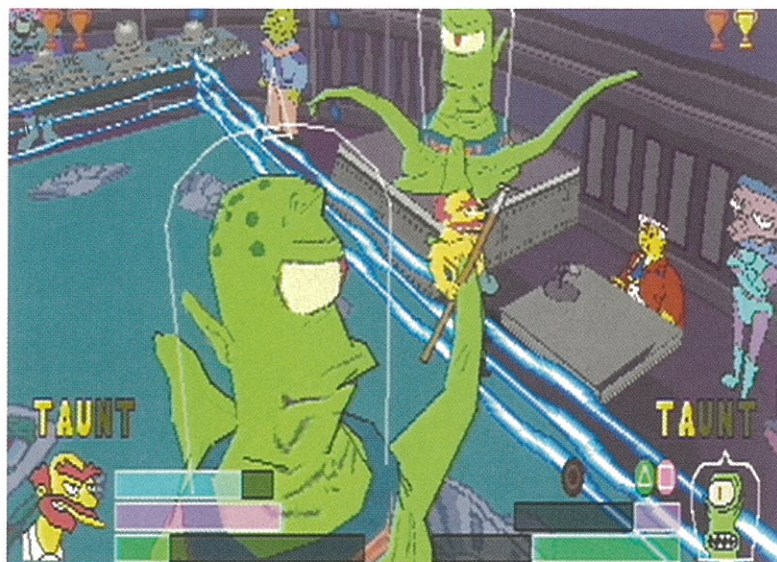
No entanto, em vez de um Bart 'em up de primeira, temos aqui um jogo que, em última análise, é uma desilusão tão grande como a vida amorosa de Moe, o barman da série.

O principal problema de The Simpsons Wrestling é que não tem mais substância do que a dieta de uma top model. A falta de modos, uns gráficos desleixados e estilos de luta repetitivos significam que o jogo mal chega à segunda dimensão, quanto mais à terceira. Contudo, nem tudo é terrível, há aqui o suficiente para o elevar do nível do banal para a categoria do suficiente médio. Se ainda não adivinhou, a qualidade redentora chega-nos sob a forma do humor irreverente que marca a diferença da série animada The Simpsons relativamente a quase tudo o que passa na televisão.

Isto deve-se em grande medida ao elenco das vozes originais de Cartwright, Castellaneta e amigos, que produzem 250 deixas de diálogo para o jogo. Bart a gritar "Quit it!" quando estamos a saltar em cima da cabeça dele, o pivot de televisão Kent Brockman a fazer os seus comentários desdenhosos da bancada e, ainda que já a tenhamos ouvido mil e uma vezes antes (e mais algumas), a exclamação frustrada de Homer "D'oh!" não deixa de nos fazer rir.

A monumental estupidez dos movimentos especiais das personagens também ajuda a fazer subir alguns pontos o medidor de riso. Onde Smackdown tinha People's Elbow, The Simpson Wrestling tem Maggie a sair do cabelo de Marge e depois a agarrar-se a um adversário, fazendo-o abrandar e deixando-o vulnerável a uma tareia feroz da frigideira de Marge. Coloque Homer a devorar uma caixa de donuts, o que faz duplicar a sua cintura, e ele terá mais força nos seus ataques. Em vez de uma manobra de bloqueio complexa, Lisa enfraquece o adversário com violentos sopros no seu saxofone. Não se tratará de uma paródia muito acutilante da loucura americana por wrestling, mas é ainda assim uma boa diversão.

A onda de entusiasmo inicial, aquele "Eh, é Os Simpsons e é divertido" em breve se evapora, quando percebemos que há muito pouco a fazer. O modo de jogador individual implica competir em três torneios – Challenger, Defender e Champion – e, como na maior parte dos títulos de luta, a essência da carnificina, para além de conquistar o título de noz mais dura de Springfield, é desbloquear as personagens extra para o modo Versus.

Um clássico: **Homer e Bart a resolverem as suas desavenças no estúdio de televisão deve ser programa de horário nobre.**

Insurreição: **Kang é o primeiro boss de fim de torneio com que se deparará.**

COMO...
BART-Ê-LOS SEM CESSAR

A melhor forma de rebentar com a saúde dos seus adversários é tornar-se temporariamente invencível. Faça-o reunindo balões de falas em número suficiente para fazer a palavra T-A-U-N-T.

Quando tiver conseguido ficar invulnerável e se tiver deleitado com um pouco de gozação, o outro lutador não conseguirá mexer-se. É tempo de lançar o movimento especial carregando em ⊗.

Depois, é só persegui-lo pelo ringue, atingindo-o com o que estiver à mão. Pode fazer isto uns bons 30 segundos sem medo de retaliação, e provocar entretanto danos suficientes para ganhar o assalto.

uma top model ”

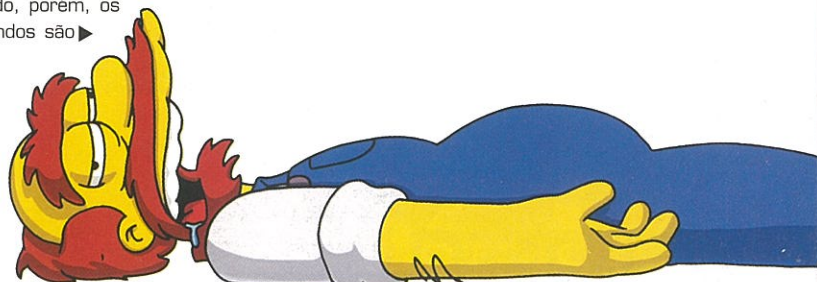
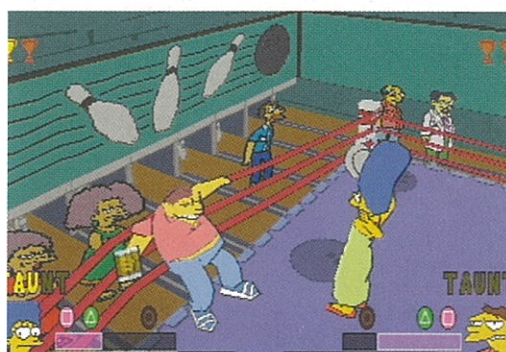
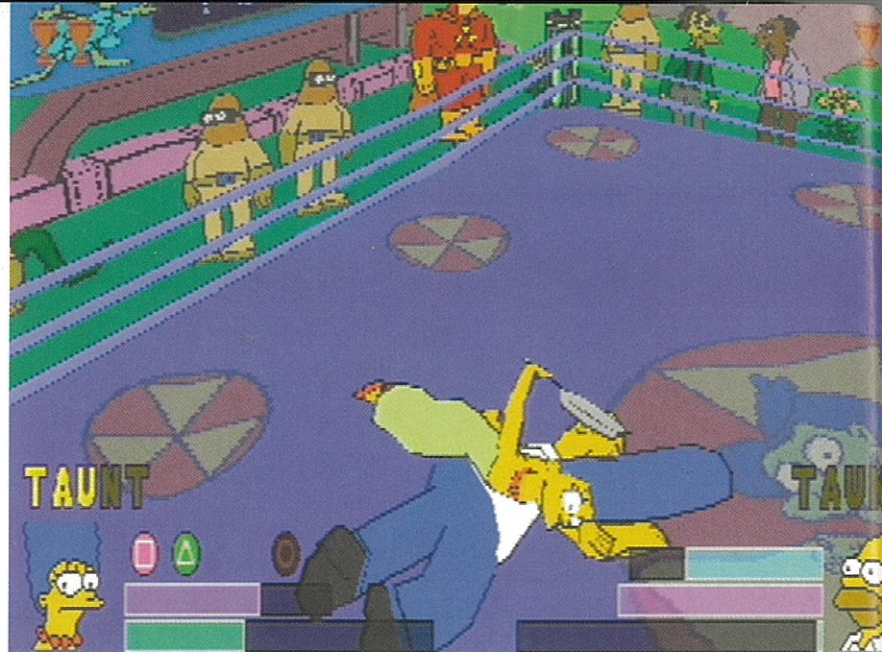
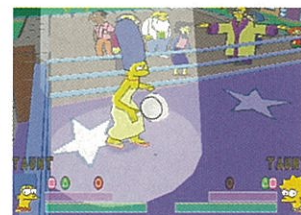
Challenger é fácil de terminar e o êxito nos primeiros assaltos é recompensado com uma briga pelo título contra Kang, o alienígena demolidor de humanos que tantas vezes falhou na sua tentativa de raptar e cozinhar os elementos da família Simpson. Quando se garante a vitória, é possível escolher outra personagem para a próxima rodada de luta, o que é de alguma forma um alívio, uma vez que jogar com a mesma pessoa dez assaltos em breve se torna cansativo.

As coisas tornam-se um pouco mais complexas no torneio Defender, onde os adversários são mais espertos e recuperam forças mais depressa, o que significa que o jogador tem de ser mais eficaz com as manobras de imobilização e mais ágil na busca de artigos Heal (saúde) e power-ups de Energy (força). Champion é no mesmo género, mas o grau de dificuldade é elevado alguns pontos.

A desilusão aumenta quando compreendemos que os movimentos, apesar de diferentes no estilo de personagem para personagem, são executados mais ou menos da mesma maneira. Isto significa que, quando aprendemos os movimentos para uma personagem, aprendemos tudo: ⊗ é sempre para saltar; ▣ é um soco comum (ou "brandir ancinho" se formos Groundskeeper Willy, 'espetar caneca na cara' se formos o bebedor de cerveja Barney, e por aí adiante); Ⓐ é uma investida ou um ataque de projéctil (Bart usa a sua fisga); e ◎ é o movimento especial. O salto pode ser combinado com outros botões para mais movimentos, e é possível saltar de cordas para obter ataques de carga.

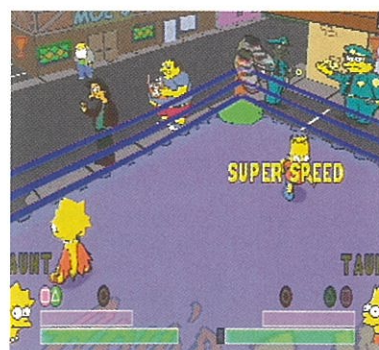
Os combates são divertidos, mas aprender os movimentos das diferentes personagens não representa qualquer desafio. Dominar os outros jogos de combate de calibre mais elevado, como Tekken, é uma forma de arte. Ser um mestre em todos os movimentos, desde a espada de Yoshimitsu às diferentes posições de luta de Lei, exige muitas semanas de prática. Levantar-se cedo a um sábado para uma rápida sessão de treino antes que os seus amigos cheguem, e não ir para a cama enquanto não conseguir executar aquela maldita sequência de movimentos de King durante o combate é a essência da questão.

Os mais ineptos conseguem dominar The Simpsons Wrestling sentados num canto a contar pelos dedos.

Depois, temos os gráficos. A última vez que os Simpsons apareceram numa consola (The Simpsons' Game para a NES), a PlayStation era apenas um brilhozinho no olho da Sony e é quase como se nunca tivéssemos passado desse ponto. A animação dos pugilistas é tão incisiva como um botão e a detecção de colisões não é melhor. Por outro lado, porém, os fundos são ▶

Homer, o eloquente: no início de cada luta, a sua personagem troçará do adversário com uns toques sarcásticos.

Marge ataca: a sofredora senhora vinga-se do marido e presenteia todos à sua volta com uma sova de frigideira.

> "O jogo contém humor suficiente para o tornar divertido"

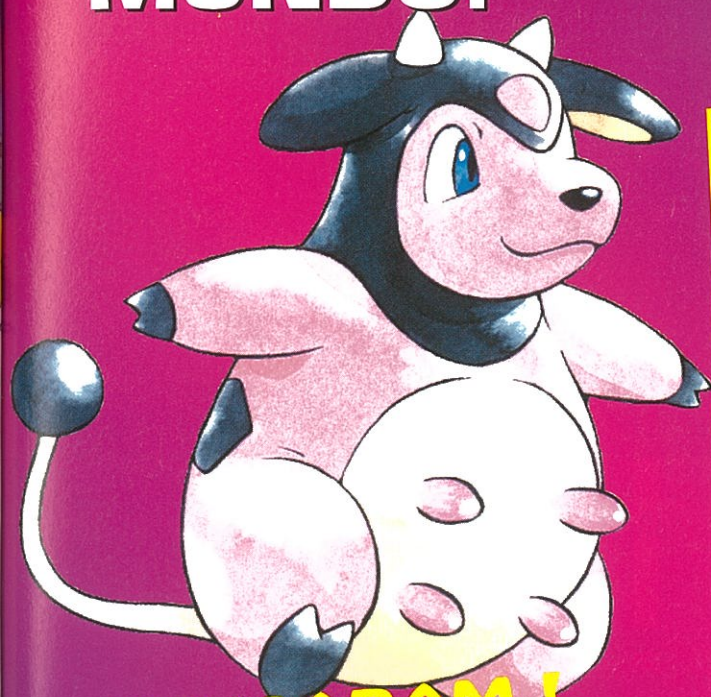
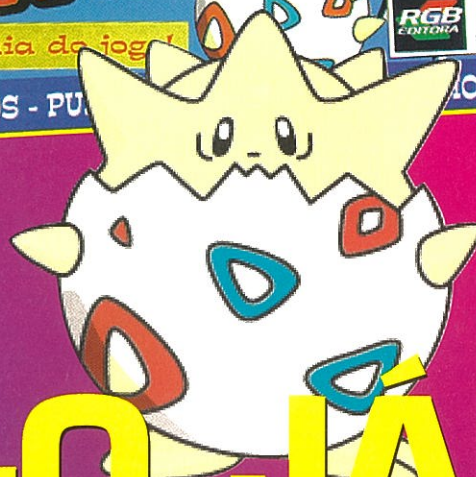
razoáveis, apresentando locais familiares de toda a cidade, como o salão de bowling, Itchi And Scratchi Land e a estação nuclear. As personagens que ficam fora do elenco jogável, de Radioactive Man até Reverend Lovejoy, tiveram direito a um trabalho de bastidores, ficando a observar da bancada e mexendo um membro amarelo de vez em quando, aprovando que Bumblebee Man apanhe com um Flaming Moe na cara. Ai-aiiii!

Apesar do conteúdo peso-pluma, The Simpsons Wrestling ainda vale uma olhadela nem que seja pela novidade. O jogo contém humor suficiente (em que outro jogo é que se atira um peixe mutante de três olhos que come energia como movimento especial?) e, embora provavelmente não volte a ele daqui a um ano, o modo Versus faz passar umas horas alegres.

Correm rumores não confirmados sobre um jogo The Simpsons de skateboard, bem como possíveis títulos futuros com a família disfuncional preferida da América. Mas, para a próxima, queremos mais do que aquilo que este título oferece. ■

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Desordenados e 2D, mas arenas de luta satisfatórias	6
■ JOGABILIDADE:	Divertido, mas devia ter mais profundidade	6
■ DURAÇÃO:	Muito limitada	5

Um episódio divertido, enquanto dura, mas a fraca jogabilidade implica que se torne cansativo rapidamente. Com uma licença tão fantástica à sua disposição, a Fox realmente deveria ter feito melhor com este jogo.

6 EM 10

Tiro em grupo: há vezes em que a sua pontaria é testada ao máximo. Pista: pode abater este grupo inteiro com um carregador!

Perseguindo Che: este homem-boss é um pouco revolucionário. Chegou o momento de exercer a sua autoridade.

O QUE QUER QUE TENHA MAIS, CERTAMENTE NÃO É UMA CRISE DE IDENTIDADE.

Time Crisis Project Titan

“Em termos de inovação, tem tanto valor como o próximo

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Namco
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

Jogar Time Crisis Project Titan é quase como se tivesse a assistir à repetição dos episódios antigos de Marés Vivas. Já os viu todos anteriormente, são bastante divertidos e mesmo que não se consiga lembrar de detalhes específicos, são suficientemente previsíveis para o deixar adivinhar o que vai acontecer.

Tal como nos jogos anteriores da série, a única maneira de o jogar é com uma pistola G-Con. Se não tem acesso a uma, nem sequer vale a pena considerar Project Titan: jogá-lo com um joypad é uma experiência menos que gratificante. Tudo o que consegue alvejar com este é um pequeno ponto azul, ao qual poderá perder facilmente a pista quando a acção aquecer. O movimento da mira no D-Pad também não dá a sensação correcta; o jogo foi criado com uma pistola em mente (mais especificamente, uma G-Con) e esse é realmente o melhor comando a utilizar.

Se está familiarizado com Time Crisis, ficará perfeita e confortavelmente em casa com Project Titan. Seguindo um grupo terrorista através de vários locais distintos, a sua tarefa é disparar para qualquer coisa que se mova, e assegurar-se que o faz antes dela o fazer de volta. Quando o seu revólver de seis tiros fica sem munições, pode esquivar-se aos trilhos perigosos e recarregar, mas não é aconselhável que ande por ali muito tempo, como o nome do jogo sugere, na essência. A provisão aparentemente inesgotável de terroristas é dividida em várias categorias: seguranças, especiais e bosses.

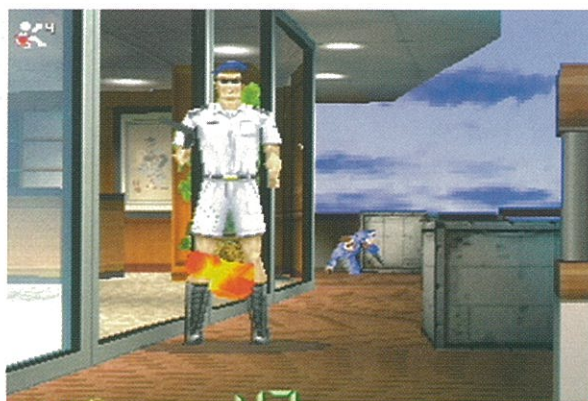
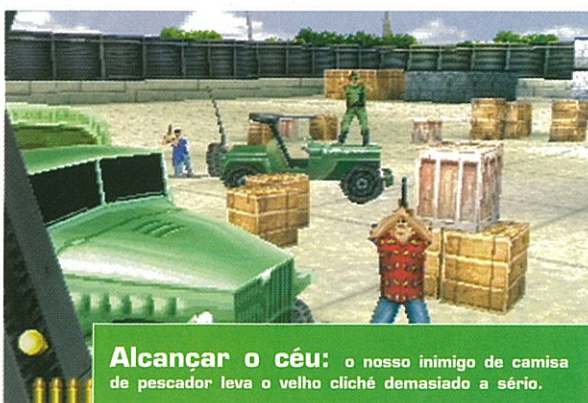
Os seguranças são os tipos fardados: eles raramente lhe acertam e, quando o fazem, as suas armas produzem poucos ou nenhuns danos. Estes sujeitos são os simplórios em fatos de ginástica encarnados da longínqua equipa de Star Trek: o seu único objectivo na vida é policiar.

O próximo mau da fita é o seu “especial” e surge em vários sabores. Os que se vestem de vermelho são homens de marca superior e podem causar-lhe danos significativos, portanto, quando eles aparecem, é melhor balançar o cano da sua arma nessa direcção. Os tipos vestidos de castanho, que aparecem frequentemente ao lado deles, dão bónus de tempo quando os abate, mas eles são difíceis de acertar, especialmente quando disparar para os sujeitos de vermelho é uma das suas maiores prioridades. Além disso, eles fogem para fora do ecrã quase tão depressa como surgem, portanto, precisa de ser rápido para os afastar. Há outros tipos especiais, como sujeitos escudados ou com pesadas armas automáticas – estes últimos devem sempre situar-se no topo da sua lista a abater, uma vez que são eles que lhe causam os maiores prejuízos. Se não der prioridade neste sentido, arranja problemas.

Os bosses surgem de todas as formas e tamanhos, desde comandantes de navios a revolucionários cubanos. Como na maioria dos shoot 'em ups, a chave para os derrotar está na dimensão dos movimentos e nos padrões de ataque. Cada um pode superar um tremendo ataque antes de cair e, na sua maioria,

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

RESIDENT EVIL SURVIVOR (REVISTA 58 8/10)
Um bom jogo de disparos, mas o entretenimento acaba depressa demais.

Time Crisis Project Titan

Joelho sensível: um tiro no joelho provoca tantos danos como um tiro na cabeça. Não são muito rijos estes terroristas internacionais.

Alcançar o céu: o nosso inimigo de camisa de pescador leva o velho cliché demasiado a sério.

single de uma boys-band ”

eles são bastante desafiantes. Por isso, não há surpresas. Em última análise, Project Titan é apenas mais um Time Crisis e, como tal, não traz nada de novo à festa. Os fãs da G-Con vão encontrar bastante divertimento, mas em termos de inovação, tem tanto valor como o próximo single de uma boys-band. Não pareceu adequado acrescentar novas armas e melhorias e, embora disparar para o cenário possa ser interessante, no sentido de material interactivo, há menos aqui do que existia nos jogos anteriores. O jogo acaba em menos de nada – certamente que é engenhoso, mas com paciência e perseverança pode resolvê-lo em poucas horas. E onde está o modo para dois jogadores? Mas é uma forma divertida de passar o tempo e, se tem uma pistola, vale a pena comprá-lo.. ■

Marujos: os sujeitos de uniforme branco são atiradores ligeiramente melhores do que os seus aliados de fato azul.

COMO...
PROCURAR OS VILÕES

Estes são os rapazes que vão disparar contra si. Estude-os bem...

Bastante desprezíveis, mas não menos perigosos por isso, os tiros dos homens de vermelho são mortais. Faça deles a sua prioridade.

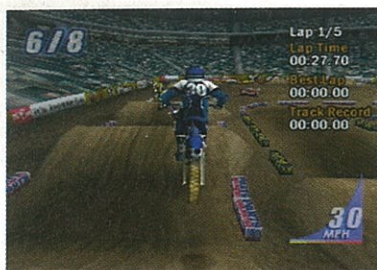
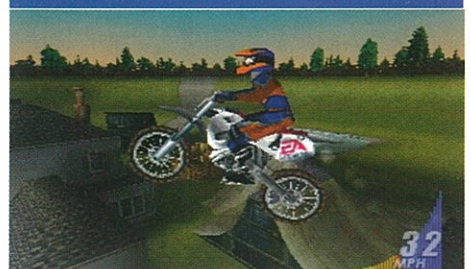
Tome atenção a estes tipos de verde. Eles transportam grandes metralhadoras e descarregam tantas balas, que uma pode estar destinada a acertar-lhe.

Os bosses são os vilões de elite. Que estranho, não esperávamos ver um cozinheiro a combater na equipa contrária...

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	No geral, aceitáveis, mas um pouco antiquados	7
■ JOGABILIDADE:	Já muito visto e cansado, mas ainda divertido	6
■ DURAÇÃO:	Mais curta do que deveria ser	5

Parece o mesmo, joga-se da mesma forma... é o mesmo para todos os efeitos. Emoções de curta duração, mas com divertimento, especialmente se é um entusiasta convicto da G-Con.

Pontapé de partida: há emoções de corrida a experimentar, mas o que quer que faça, não espere perfeição.

Estilo livre: as acrobacias nas pistas de estilo livre são bastante agradáveis de início, até perceber como é que algumas podem ser realmente realizadas.

UM JOGO QUE PRECISAVA DE ALGO MAIS PARA ATRAIR OS FÃS DO GÉNERO.

Supercross 2001

"Comentários suportáveis, no melhor, e ridículos, no pior"

EDITORA:	EA
PRODUÇÃO:	EA
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

MOTO RACER WORLD TOUR (REVISTA 64 7/10)
Proezas diminutas, mas excelente nas corridas fora da estrada.

Trabalhoso. Talvez o mais positivo que podemos dizer. Desde os gráficos fragmentados e de baixo nível, aos comentários repentinos, este título desilude. Tudo parece vir de um armazém nos subúrbios, em vez das brilhantes torres da EA.

Acima de tudo, é um jogo de corridas, por isso, na maior parte das vezes, vai competir com vários corredores "reais", em torno de vários estádios "reais", num esforço de vencer os adversários.

A cobrir a acção estão os comentários obrigatórios que são suportáveis, no melhor, e ridículos, no pior. Imagine que tem estado à frente na maior parte da corrida e, de repente, um malandro que mal aprendeu a andar de mota, e que tem estado no fim da fila nas últimas três voltas, obtém vantagem no amontoado dos corredores e escorrega para o primeiro lugar. "Ele realmente merece vencer esta corrida", diz o comentador. Mas o jogador dá por si a pensar, "ele merece despistar-se e o comentador devia ficar afónico."

Como se os gráficos datados não fossem suficientemente prejudiciais, também tem de se confrontar com revoltantes atrasos. Isto torna-se mais evidente quando um grupo de corredores surge detrás, o que acontece frequentemente.

A mecânica da corrida é igualmente pobre. As motas parecem curvar bem, mas ao usar o botão de derrapar, dá por si na travagem mais difícil a que alguma vez assistiu. Porém, ao largar o botão pára imediatamente com a derrapagem, tornando tudo demasiado fácil para seguir em curvas apertadas com uma velocidade bastante grande. Fica tudo mais fácil, mas não dá uma sensação correcta.

Quando entrar no espírito da corrida há competições em estilo livre em que pode participar. Desempenhar proezas envolve pressionar ◎ quando se encontra no ar, combinado com a direcção do pad direccional e, embora exista uma variedade de truques diferentes para aprender, depressa se cansará de se lançar em rampas escarpadas e de desempenhar duas ou três acrobacias, antes do regresso ao solo. Se continuar a tentar, descobrirá algumas pistas escondidas para desbloquear, mas quando a acção se torna monótona o jogador acaba por nem sequer ter vontade de experimentar.

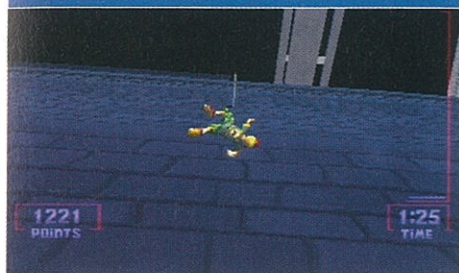
Há uma série de elementos que precisam de reparação, antes de recomendarmos Supercross 2001. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Na maioria, fragmentados e abaixo do padrão	5
JOGABILIDADE:	A frustração aumenta, especialmente nas travagens	5
DURAÇÃO:	Algumas horas são suficientes	4

Como sempre, colocar o ano no título não o torna mais novo ou melhor. Supercross tem uma mecânica pobre e exibe uma falta de esforço genérica: esperávamos muito mais da EA.

EM 10

Queda livre: caia no nível Clocktower e vai ter mais do que um joelho esfolado para se preocupar.

No limite: a beleza de Freestyle Scooter é que aquelas pranchas metálicas com guiadores, tornam-se, de repente, máquinas capazes de acrobacias impressionantes. Crianças, não experimentem isto em casa!

SURF NAS CALÇADAS, COM A CRIANÇADA NO RASTO.

Freestyle Scooter

"Um robô louco chamado Norton raptou os companheiros"

EDITORA:	Ubi Soft
PRODUÇÃO:	Shaba Games
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX (REVISTA 64 8/10)
Uma interessante reviravolta no género dos desportos radicais, com bicicletas!

As trotinetas, a última loucura para captar a imaginação dos mais jovens, depressa vão estar a amontoar-se em sótãos e arrecadações, a par com outras bugigangas da cultura popular, como as Tartarugas Ninja. Agora, elas dominam, e embora este jogo se aproveite da popularidade das trotinetas para fazer dinheiro rápido, traz de volta à vida o passatempo esquecido, com as suas proezas exóticas e jogabilidade acessível.

Em parte, a alegria dos jogos deste género é que, de repente, o jogador é capaz de executar proezas em que sempre se lesionou, só de pensar nelas. E é assim com Freestyle Scooter. Em vez de ouvir os gritos dos clientes das zonas comerciais, é capaz de se deliciar com as manobras mais impraticáveis.

O jogo começa apenas com duas personagens: Chad e Ami. Um robô louco, chamado Norton, raptou os seus restantes companheiros e está nas mãos deste duo completar os desafios de Norton e assegurar que os membros perdidos possam viver mais um dia.

Estes desafios são abundantes, variam de grau de dificuldade e seguem o mesmo tema da maioria dos outros títulos de desportos de rua, incluindo a execução de combos imponentes e coleccionar itens localizados em locais aparentemente inalcançáveis. Original, de certeza que não é.

Esta falta de inovação pode ser atribuída a Grind Session, um concorrente aceitável, mas, em última análise, inferior a Tony Hawk's, que também foi desenvolvido pela Shaba Games. O motor de Grind Session agora adapta-se ao guiador e às duas rodas, mas apesar desta clonagem, o divertimento de Freestyle Scooter ainda supera qualquer sensação de familiaridade.

Gráficos agradáveis, animações satisfatórias das proezas e a dificuldade suficiente para tornar os desafios de Norton astuciosos, significam que a trotineta em estilo livre nunca esteve tão bem. Contudo, há sempre o risco de uma queda desagradável num jogo sobre rodas e Freestyle Scooter falha em dois aspectos. Há poucos níveis para criar um interesse duradouro e tem de se jogar por turnos no modo para dois jogadores.

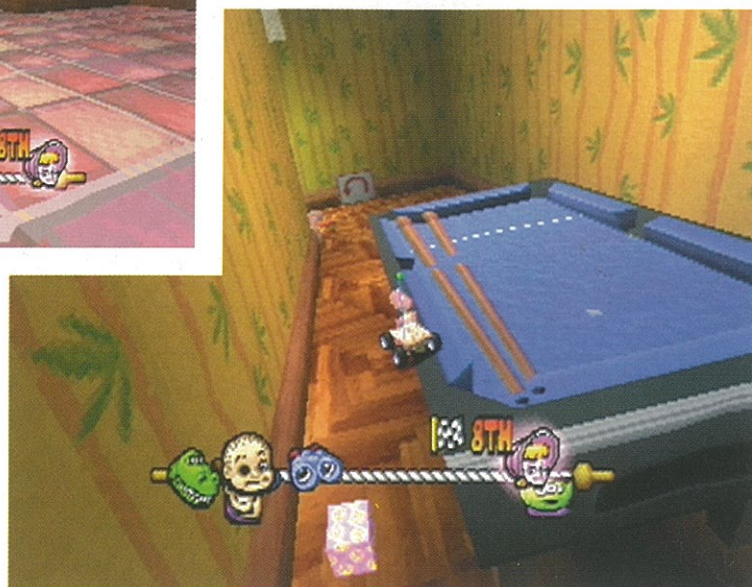
Lançado a pensar nos jogadores mais jovens, e divertido para qualquer idade, Freestyle Scooter simplesmente não fornece a substância para uma longa ovação. Porém, como novidade passageira, funciona bastante bem. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Estilo animado, adequados para crianças	7
JOGABILIDADE:	Familiar, simples, mas, mais importante, bem divertida	8
DURAÇÃO:	Demora um bocado a acabar todos os desafios	5

Um bom entretenimento, se bem que curto, que vai dar um enorme prazer aos jovens,. Manchado pela falta de níveis e o imperdoável modo por turnos para dois jogadores.

6 EM 10

Senta cãozinho: os cenários suaves são pontuados por objectos bastante animados, como este cão que abana a cabeça.

O JOGO DE CORRIDAS DE BUZZ E WOODY É O MELHOR NA CAIXA DE BRINQUEDOS.

Toy Story Racer

"Há um plano aberto, uma sensação de final aberto que exige

EDITORA:	Activision
PRODUÇÃO:	Travellers' Tales
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

MUPPET RACE MANIA (REVISTA 58 9/10)
Uma jogabilidade semelhante (mas não tão divertida), com mais algumas características extra.

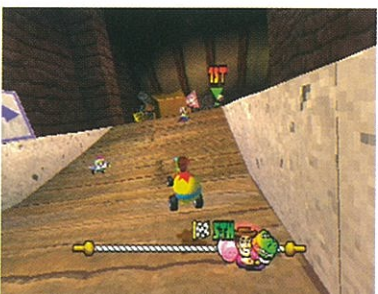
Não há muito tempo, "licença de filme" significava "jogo de plataformas". Ou, mais especificamente, jogo de plataformas muito mau. O padrão das corridas de kart de hoje é: bastante competência nos gráficos 3D, uma estrutura ideal de várias personagens e uma jogabilidade perfeita para os fãs de filmes, que normalmente não jogam. Mas, apesar da familiaridade, Toy Story Racer possui um delicioso equilíbrio de acção demente e design subtil, nunca visto desde o jogo de karts original. Sim, esse mesmo.

Todas as personagens de Toy Story 1 e 2 estão aqui, com a escolha inicial de Woody, RC, Buzz e Bo Peep. Cada personagem tem uma carreira individual numa trilha predefinida de competições de corrida, onde ficar em primeiro lugar é tudo, em segundo ou pior não é nada. O progresso na carreira aumenta o número de soldados de brincar, que lhe possibilitam o acesso a níveis mais elevados, dificuldades mais exigentes, desafios mais variados e, claro, personagens escondidas (Hamm, Rex, Slinky e até aquele perturbante bebé só com um olho). Isto resolve o problema do excesso de utilização da personagem favorita: mais tarde ou mais cedo, tem de se dar bem com todos.

Os karts correm numa variedade de ambientes "reais" (casa, loja de brinquedos, pista de bowling) e há um plano aberto, uma sensação de final aberto que exige uma condução altamente criativa, de modo a descobrir os melhores percursos e atalhos.

Felizmente, a definição dos cenários ajuda a minimizar a habitual desorientação após os embates e mantêm a acção fluida.

O pontapé de partida é ao nível mais baixo, com pistas básicas e adversários indolentes. Mas a dificuldade sobe rapidamente, exigindo um comando implacável nas curvas e nas artimanhas com power-ups. Bónus para aumentar a velocidade estão estrategicamente espalhados em cada área, e a excelente regulação de um plano de corrida é quase um jogo dentro do jogo. Mas, principalmente, vai perseguir os pacotes de power-ups gerados aleatoriamente, que acrescentam alguma hostilidade ao seu carro. A faísca atacante despoleta uma crepitação de electricidade incapacitante sobre a vítima mais próxima; os tejadilhos rodopiantes levantam voo e aterram nos seus rivais mais chegados; as oito-bolas actuam como uma mina, derrubando paredes e, geralmente, mantendo-se por ali tempo suficiente para, pelo menos, forçar algumas guinadas de última hora. O mais divertido é que quando está a agarrar um power-up é invencível, mas se está de mãos vazias, qualquer ataque faz o kart girar e atrasar-se. Isto funciona perfeitamente com a curva de dificuldade bem gerida: tal como o jogador melhora, também a estratégia de lançar todos os power-ups tem de se alterar para um estilo mais próximo de atacar e fugir. O fantástico ecrã dividido, no modo de dois jogadores, é melhor para combinar o seu estilo, porque os outros humanos não são tão previsíveis como o computador. Provavelmente, o mais impressionante é o modo como os desenhadores se

Nas escadas: cada corrida apresenta pelo menos um ponto estreito, onde os condutores se juntam e empurram, antes de investirem para a meta.

Nas escadas: cada corrida apresenta pelo menos um ponto estreito, onde os condutores se juntam e empurram, antes de investirem para a meta.

uma condução altamente criativa ”

esforçaram para criar alguns desenhos originais. Cada pista foi construída em torno de diferentes tipos de "desafio", e todos requerem toques de estratégia subtis. Há Collection (apanhar os objectos); Smash (usar os power-ups para abater os outros e ser o único a ficar em pista); Knockout (volta após volta, quem cruzar a linha em último lugar é eliminado). Mais adiante, tudo fica muito mais difícil em Survival (vencer a corrida, mas evitar os power-ups que matam num só golpe), competições em sentido contrário e desafios entre os líderes das tabelas

Com uma maior variedade de power-ups, um modo para quatro jogadores e uma opção para gravar os recordes de cada pista, este jogo seria um clássico completo. Como está, é facilmente o rei dos jogos de corridas de karts. ■

O atalho de Buzz: o herói de Toy Story numa competição pela liderança. Mas não parece fácil.

COMO...
CORTAR CURVAS

As pistas são tão abertas e ilimitadas, que os atalhos podem ser difíceis de encontrar. Mas, à medida que o jogo progride, os outros concorrentes vão ficar mais rápidos e espertos – e eles também vão começar a usar os atalhos. Por isso, mantenha-se na frente...

A Casa
Faça uma curva fechada à direita, no final das escadas, e siga em frente, evitando a sala de estar. Se conseguir obter uma, deixe a bola 8 perto da porta de saída.

A Casa (2)
Com o fim do nível à vista, vai dirigir-se a um túnel escuro e ondulante. Vire à esquerda a meio caminho e esquive-se das pernas da mesa, para chegar bem, e cedo, à meta.

Pista de Neve
Depois da primeira curva, vire à direita e atravesse a porta aberta do estábulo. É um pequeno atalho, mas nos últimos níveis pode fazer a diferença entre ganhar e perder.

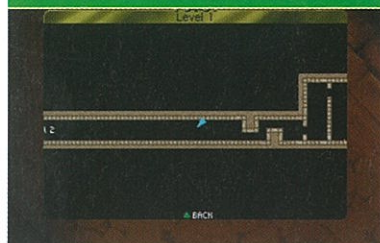
O Centro Comercial
Na recta debaixo das tabuletas de Saldos, suba a rampa e flutue sobre a água para o outro lado. Mas tem de seguir a rota directa – qualquer serpentear aquático vai fazê-lo perder muito tempo.

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Personagens graciosas e saltitantes, cenários fantásticos (e suaves)	8
■ JOGABILIDADE:	Exige um equilíbrio na condução agressiva/defensiva	9
■ DURAÇÃO:	O modo para um jogador é bom. E há o modo para dois jogadores...	8

Jogabilidade pura. Uma corrida bem afinada e muito viciante, que pretende mais do que fazer dinheiro rapidamente com a licença do filme. Com alguns modos extra, teria sido imbatível.

8 EM **10**

Escolha o item: porque existe pouca estratégia, equipe-se com a armadura e uma grande espada, que é essencial.

Apanhe um duende: terá de voltar à cidade várias vezes para conseguir poções de saúde ou arrisca-se a que os ajudantes do Mal acabem consigo.

NÓS VEMOS JOGOS MORTOS... COZINHADOS E COM OUTRO NOME.

Darkstone

"A falta de imaginação afecta todos os aspectos do jogo"

EDITORA:	EA
PRODUÇÃO:	Delphine Software
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

SE GOSTOU DESTE, NÃO PERCA...

GAUNTLET LEGENDS (REVISTA 58 6/10)
Previsível, mas com jogabilidade actualizada e recheada de aventura.

Os mais nostálgicos defendem com entusiasmo que é bom ressuscitar o passado. Nós acreditamos que, por vezes, pode ter bons resultados. Mas quem jogar Darkstone, certamente não vai concordar.

Se tiver idade para se lembrar da era pré-PlayStation, deve recordar-se que a Delphine é a empresa por detrás de clássicos como Flashbak e Fade to Black, jogos que inspiraram cinemáticos thrillers modernos, como Fear Effect e In Cold Blood. Infelizmente, parece que, longe de acompanhar os tempos, Darkstone é a prova que a Delphine está em marcha-atrás, caminhando para a idade da pedra dos jogos.

Em primeiro lugar, o jogador escolhe a sua carreira: guerrilheiro, feiticeiro, ladrão ou padre. Depois, após uma pequena dose de conversa com os habitantes locais, apanha as suas armas, itens e feitiços, e abandona "a cidade" a caminho da selva de duendes errantes e morcegos. Se o atacarem de surpresa, simplesmente carregue em ⊗ para acabar com os seus inimigos, depois coleccione as moedas de ouro. Vagueie usando o mapa desenhado por um aparelho que mais parece vindo da idade do ferro, e vá até à "Entrada do Nível 1".

Aqui a aventura começa com o jogador a atirar-se para um buraco no chão, que o vai conduzir a uma masmorra de labirintos: a casa de mais duendes, mais morcegos, mais esqueletos e, eventualmente, um dragão chamado Draak.

Possivelmente, se a venda de clichés fosse crime, Darkstone prendia-se a si próprio na cadeira eléctrica, mas nós conhecemos muitos jogos decentes que se juntavam a Darkstone no corredor da morte, se a falta de originalidade fosse ilegal. Mas o que é pior é que esta falta de originalidade não afecta só o enredo e as missões, como todos os aspectos do jogo. Além de comprarem e venderem artefactos, as outras personagens nada têm a dar além de conversa inútil, que se limita a "coleccione os cristais, mate o dragão".

Uma falha na visão de ângulo mostra o quanto a animação é confusa, quando tenta atacar vários adversários. Após pouco tempo, apercebe-se que a única visão para a masmorra é de cima e que o interruptor desta câmara faz de Darkstone uma nova versão RPG do título de arcada, Gauntlet. Preferimos dar as nossas moedas aos duendes. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	3D! Não se consegue ver onde anda	4
JOGABILIDADE:	Bater em duendes, comprar itens, bater em duendes maiores	3
DURAÇÃO:	As demandas ocasionais ajudam, mas não são suficientes	4

Nos EUA é vendido a um baixo preço – um bom preço para um título que estaria melhor no Game Boy. Previsível e concebido de forma errada, Darkstone vai deixá-lo frustrado e deprimido ao mesmo tempo.

4 EM 10

O IMPERADOR DA DISNEY ENFEITIÇADO NA PLAYSTATION.

The Emperor's New Groove

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Argonaut
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

Depois de jogarmos Toy Story 2 (Edição 54 8/10), queríamos apenas mais do mesmo, especialmente de um outro jogo inspirado na Disney. Desta vez, o jovem herói, um imperador Azteca, foi transformado num lama por uma feiticeira malévola.

O enredo segue o padrão da Disney mas, infelizmente, a jogabilidade segue os padrões das plataformas. Tudo se resume a saltar muito, reunir itens e jogar mini-jogos estranhos. Não há puzzles inovadores nem uma jogabilidade que promova a exploração, como seria de esperar de um jogo de plataformas moderno e, como tal, este é um jogo básico, que segue os princípios do género à letra e não traz nada de novo.

The Emperor's New Groove é abençoado com um sentido de humor aceitável, embora com alguns sarcasmos. Há momentos agradáveis, como quando é transformado em outros animais para completar partes do jogo, e é atraente num modo globalmente aceitável. Mas não fique à espera de encontrar aqui o próximo Spyro ou Crash. ■

O drama do lama: o jovem imperador é transformado numa tartaruga, para sua aflição.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa VEREDICTO

GRÁFICOS:	Dentro do padrão e suficientemente agradáveis	7
JOGABILIDADE:	Dentro do padrão e suficientemente agradáveis. Bem...	6
DURAÇÃO:	Não há muitos desafios	5

Um produto razoável, ideal para os jogadores mais novos, mas não é algo com que os restantes precisem de se envolver. Pouco original, mas ainda pode ter algum divertimento.

6 EM 10

TEMPO PARA RIR E DISPARAR CONTRA BONECOS ANIMADOS.

Point Blank 3

EDITORA:	SCEE
PRODUÇÃO:	Namco
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

Desde que as consolas apareceram que há jogos que usam a pistola G-Con. Contudo, em duas décadas, o género não evoluiu. A um nível superficial, pode não existir muita ligação de Point Blank 3 com os primeiros jogos, onde tinha de acertar num único ponto branco a nadar num ecrã preto. Mas dispa-o do brilho dos gráficos e obtém o mesmo jogo.

Tal como os seus antecessores, Point Blank 3 é uma alternativa à série Time Crisis da Namco. Independentemente do modo pelo qual opta – agora tem um jogo para dois jogadores, opções de resistência e de treino – Point Blank 3 divide-se em níveis curtos, onde tem de disparar para búfalos animados, discos giratórios ou alvos numerados por ordem antes de esgotar o tempo. E é isso.

Os gráficos são funcionais e animados, e é um entretenimento breve mas divertido, especialmente com outro jogador. Se já desembolsou dinheiro numa pistola, deve obter pelo menos um dos jogos da série Point Blank, de modo a justificar a sua compra. Se não tem o periférico, ou possui os jogos anteriores, não precisa de o procurar. ■

Atirar para rir: o último jogo de disparos da Namco, fornece mais do mesmo, mas é suficientemente divertido.

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa VEREDICTO

GRÁFICOS:	Atraentes, do género 1992	4
JOGABILIDADE:	Faz o que está destinada a fazer	6
DURAÇÃO:	Toneladas de pequenos jogos, mas eles são muito curtos	6

A Namco tentou rejuvenescer um género moribundo, com um jogo que fornece bastante divertimento inofensivo. Contudo, após três jogos, seriam de esperar algumas novas ideias.

6 EM 10

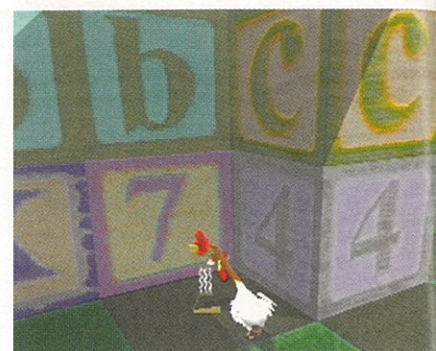
É ALTURA DE COZINHAR A GALINHA...

Mort The Chicken

EDITORA:	Ubi Soft
PRODUÇÃO:	Crave
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

Mort The Chicken é um jogo de plataformas 3D, encantador, manchado pela ausência de profundidade. Reunir as galinhas, que por qualquer motivo foram espalhadas pelos 18 níveis é agradável. Contudo, faltam as características principais deste tipo de jogo - puzzles e níveis de bónus, por exemplo.

Há pouca estratégia, nenhumas habilidades novas para aprender ao longo do caminho e a curva de aprendizagem consiste em dois níveis simples, seguidos por 16 que são mais fastidiosos. Todos eles fazem de Mort The Chicken uma experiência de jogo curta. A jogabilidade superficial está indicada aos mais jovens, embora as sequências de desenhos animados entre os níveis sejam bastante adultas. Estranhamente, não existe nenhum incentivo para se voltar atrás e jogar de novo alguns níveis, o que significa que não voltará a jogar Mort.

É uma pena, visto Mort ser uma personagem interessante e original que merece mais. Assim como os menores de dez anos, para quem o jogo foi, presumivelmente, feito. ■

Mau ovo: os jogadores mais jovens não merecem ser tratados como galináceos.

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Plataformas 3D coloridas, ainda que ligeiramente quadradas	6
JOGABILIDADE:	Reúna as galinhas, evite os bandidos, salte muito	5
DURAÇÃO:	Um bom jogo deveria ter uma duração superior a uma tarde	2

Diversão boa e límpida, e por vezes bastante absorvente, Mort The Chicken tem os aspectos positivos e é difícil de detestar. Mas tem pouca profundidade e duração.

4 EM 10

BRINCANDO COM OS AZTECAS.

Aztec

EDITORA:	Cryo
PRODUÇÃO:	Cryo
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

Quando Aztec chegou à redacção, havia algum optimismo. Afinal, é uma aventura mitológica sul-americana, e o último jogo semelhante que jogámos foi o excelente Broken Sword 2. Infelizmente, a nossa alegria não se justificava...

O problema é que Aztec não é verdadeiramente um jogo. É um instrumento de referência mal planeado. Jogado na primeira pessoa, coloca-o a vaguear numa remota civilização Azteca. Quando alcança um objecto ou local interessante, recebe uma lista enciclopédica, o que abranda qualquer jogabilidade até à paragem virtual. Há uma história - o jogador foi acusado de assassinato e tem de provar a sua inocência - mas é tão aborrecida que depressa se esquecerá dela.

Igualmente problemático é o ecrã principal - uma imagem plana na qual pode girar 360º. Interessante, mas enjoativo. Há aqui boas intenções que deviam ser trabalhadas, mas alguém se esqueceu que os jogadores gostam de jogos. Se quiser conhecer os Aztecas, compre uma enciclopédia. ■

Alguns conhecimentos: demasiada educação e pouca diversão tornam a jogabilidade notavelmente insípida.

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Diferentes, mas não deixam de ser fracos	3
JOGABILIDADE:	Esforçámo-nos, mas não conseguimos encontrá-la	3
DURAÇÃO:	Apenas os sádicos persistirão neste jogo	2

Nada o pode preparar para o aborrecimento deste jogo. Dará por si procurar a jogabilidade atrás do sofá. É educativo, mas não foi por isso que comprou uma PlayStation?

3 EM 10

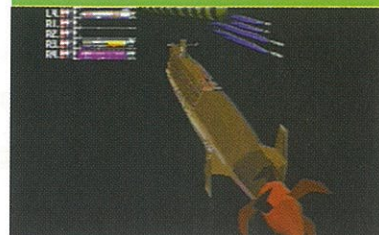
UM JOGO DE SUBMARINOS, MAS QUE AFUNDA RAPIDAMENTE.

Submarine Commander

EDITORA:	JVC Interactive
PRODUÇÃO:	Victor Studios
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um

De acordo com Submarine Commander, se continuarmos a poluir o planeta, os poucos que sobreviverem ao degelo Polar podem acabar por viver em submarinos nucleares. Pior ainda, se o desastre ecológico que fornece o cenário a este jogo acontecer, aos sobreviventes pode-lhes restar apenas videojogos como este. Assumindo a posição de capitão, o jogador, acompanhado da sua equipa, tropeça numa cidade flutuante, Plant 9. Aqui pode lutar contra submarinos piratas e facções militares hostis que ameaçam a existência de Plant 9. Em troca, recebe aço para trocar por novas peças ou luxuosos torpedos.

O elemento de combate faz lembrar um simulador de voo e, quando se tiver acostumado com o sistema de controlo, as batalhas subaquáticas acabam por ser decentes, isto se conseguir tolerar os gráficos rudimentares. A história desenvolve-se no meio de bocados de conversa que são desorientadores. Podia ser um bom jogo, mas tudo o que oferece é uma jogabilidade divertida que se afunda sem deixar rasto.

Desastroso: esqueça A Caça ao Outubro Vermelho. Submarine Commander é mais do género de Um Fim-de-semana Perdido em Abril.

GRÁFICOS:	Bastante fracos	2
JOGABILIDADE:	Confusa no início, mas melhora com a prática	5
DURAÇÃO:	20 batalhas diferentes não constituem uma guerra	4

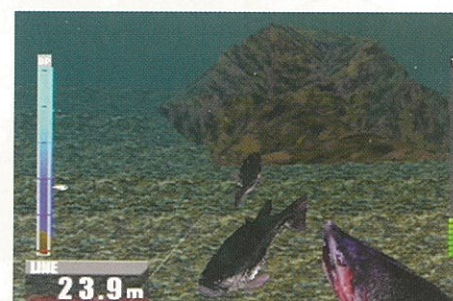
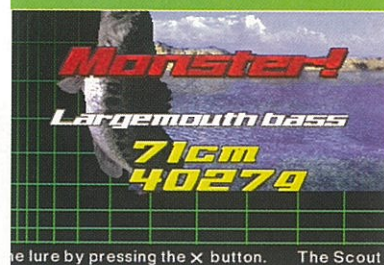
Alguns jogos parecem óptimos, mas acabam por ser um desapontamento. Os gráficos fracos e a história débil de Sub Commander só são superados por uma jogabilidade meio decente.

EM 10

OS PESCADORES VIRTUAIS NÃO VÃO FICAR CONTENTES.

Fisherman's Bait 3

EDITORA:	Konami
PRODUÇÃO:	Konami
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

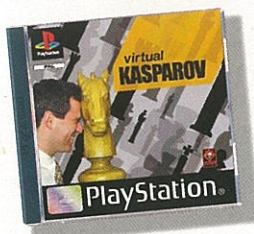
A pesca é um desporto de cobardes, não acha? Afinal de contas, um pequeno peixe contra um grande homem não é grande competição, pois não? Porque não vai à caça de javali com uma cana de pesca? Seria uma experiência bem mais divertida. Tal como o passatempo que retrata, FB3 é muito simples. O jogador atira a linha com ⊗ e enrola-a ao pressionar alternadamente ⊗ e ◎, esperando que o peixe morda. Assim que o peixe estiver perto de si, a consola faz o resto do trabalho, tirando-lhe a satisfação de o trazer para terra. Essencialmente, é esta a "acção " que vai encontrar em FB3. Existe uma escolha de iscos, mas isso não faz muita diferença para apanhar os peixes, pois após um minuto ou dois, algum vai morder. Existe também um localizador de peixes, mas o facto deles estarem sempre a morder torna este aparelho redundante. Os diferentes modos – Freefishing (você e a sua cana); Survival (apanhar certo número de peixe antes de outro jogador); Competition (ser o melhor pescador) – acrescentam muito pouco, pois são todos baseados numa jogabilidade soporífera.

É um monstro: logo que pensava ser seguro voltar para dentro de água, chega FB3.

GRÁFICOS:	Peixes 3D funcionais, mas nada de espectacular	5
JOGABILIDADE:	Demasiado fácil, sem grande desafios	4
DURAÇÃO:	Peixes dourados gostarão, mas têm uma memória de três segundos	2

Não há nada de novo aqui e é demasiado fácil apanhar os peixes. É caso para perguntar: o que é que eles põem na água? Tão divertido como ser um golfinho e ficar preso numa rede para atum.

EM 10

AR DESCUIDADO E MUITA MASSA CINZENTA... COMO O PRÓPRIO.

Virtual Kasparov

Xeque-mate: o tabuleiro 3D (em cima) é confuso; fique com o de 2D (em baixo).

EDITORA:	Virgin
PRODUÇÃO:	Titus
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

A Virgin não escolheu a altura ideal para o lançamento de Virtual Kasparov, agora que o mestre perdeu o título de Campeão Mundial de Xadrez após 12 anos consecutivos. Mas isso nem é importante, pois a versão virtual deste russo é, de longe, o melhor simulador de xadrez na PlayStation.
A Inteligência Artificial está bastante bem, não é difícil enfrentar o computador e há desafios suficientes para os principiantes até conseguirem chegar a Club Standard. São os extras que fazem deste jogo um grande título para os fãs de xadrez.
O modo Tutorial é fantástico, ajudando-o a aprender as regras básicas até poder competir em desafios clássicos. Existe aqui material suficiente para tornar qualquer pessoa num jogador de xadrez decente – misturando os melhores livros de xadrez (biografias de antigos campeões, uma entrevista em vídeo com Kasparov, a história do jogo) com o básico de xadrez em computador.
Os tabuleiros 3D são feios e é melhor evitá-los – é para isso que existe o ecrã 2D. Mas Virtual Kasparov não é sobre gráficos, é sim sobre xadrez, e faz o seu trabalho surpreendentemente bem. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Fracos, especialmente nos tabuleiros 3Dr	3
JOGABILIDADE:	É xadrez: nós jogamos, eles jogam	6
DURAÇÃO:	Se ainda não for um mestre, é para si	9

Ultrapassa todos os jogos de xadrez e inclui muitos extras que normalmente estes não lhe dão. Pode parecer difícil e aborrecer os mais novos, mas é uma jóia de jogo.

7 EM **10**

CHEGOU O ANTIGRAN TURISMO.

Formula Nippon

Marcas de despiste: os controlos pobres fazem com que muitas das curvas sejam mais difíceis do que deviam.

EDITORA:	Eon
PRODUÇÃO:	Eon
DATA DE SAÍDA:	Já disponível
JOGADORES:	Um ou dois

Formula Nippon é mais um jogo de "boas ideias, mal executadas". O jogador começa como um corredor novato, à volta de uma de quatro pistas karts. Depressa um caça talentos da primeira divisão vai começar a dar-lhe conselhos. Se ganhar o título, ele promete que vai progredir e, eventualmente, passar a correr em pistas da vida real, como o circuito japonês, Suzuka.
O problema é que a física dos carros pouco evolui à medida que avança, pois os karts dobram as esquinas da mesma forma que os carros de F1. O jogo também tem uma aparência pobre e a Inteligência Artificial muitas vezes dá velocidade inexplicável aos oponentes.
À medida que progride, vai enfrentar mais adversários, mas isto é o mais interessante que vai conseguir com Formula Nippon. A travagem não funciona como devia e a inércia quando tenta acelerar, depois de estar completamente parado, acaba com qualquer entusiasmo.
Não se deixe enganar pela embalagem nem que a sua paixão por jogos de corridas lhe deturpe o julgamento. ■

Revista Oficial PlayStation Edição portuguesa — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Incrivelmente simples, com falhas graves	3
JOGABILIDADE:	Pouco divertida e com física de carros pobre	2
DURAÇÃO:	Tem um modo Carreira, mas não vai dar-se ao trabalho	3

É o tipo de jogo que os fanáticos por jogos de F1 podem ser tentados a comprar. As falhas na física e nos gráficos significam que este jogo não devia passar da grelha partida.

3 EM **10**

BAIXO PREÇO

QUER AUMENTAR A SUA COLECÇÃO? ENTÃO COMPRE UMA PECHINCHA DA ÚLTIMA FORNADA DE VELHOS JOGOS A BAIXO PREÇO...

RELANÇAMENTOS A BAIXO PREÇO — JOGOS ANTIGOS RECICLADOS E VENDIDOS AO DESBARATO – UMA PECHINCHA!

FIFA '99

■ EDITORA:
EA

No tempo em que os jogos de futebol se safavam com características tão simples como longos remates de bola, ISS era o rei. FIFA '99 era o herdeiro do trono, e os seus controlos e rapidez de estilo arcada eram impressionantes.
Dois anos depois, os controlos parecem não responder, as equipas estão desactualizadas e os gráficos carecem dos ajustamentos das versões mais recentes. Mas, a um baixo preço e para os fãs do género, é uma boa aquisição. ■

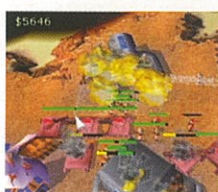
VEREDICTO

Foi ultrapassado por duas novas versões da sua própria série.

5 EM 10

Dune

■ EDITORA:
EA

Um jogo baseado num filme de David Lynch deveria, pelo menos, ser interessante, mas a estratégia de Dune cai por terra.
Veja as suas tropas desenvolverem vontade própria, esquecerem as suas ordens ou acabarem mortas. Ria enquanto os tanques inimigos alinham naquela manobra em "linha recta" frequentemente ignorada. Após algum tempo, o jogador sente a necessidade de ter aquela cópia de Command & Conquer – que também encontra no território das pechinchas. ■

VEREDICTO

O que não foi um bom jogo antes, prova agora não ser desejável.

2 EM 10

Superbikes 2000

■ EDITORA:
EA

Procura mais um jogo de corridas na PlayStation? Já possui todos os jogos de F1? Então, esta jóia da Electronics Arts poderá ser o título indicado para si.
Superbikes 2000 consegue equilibrar corridas de motas com acção de arcada. O manejo é bom e os campeonatos podem ser jogados com um ou mais jogadores, criando uma longevidade realista. Uma inclusão apropriada ao género, nem que seja por se tratar de uma mudança às corridas de quatro rodas. ■

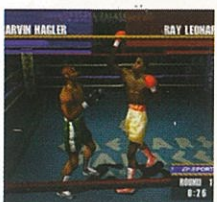
VEREDICTO

Adequadamente diferente de muitos do seus semelhantes. Vale o dinheiro.

7 EM 10

Knockout Kings 2000

■ EDITORA:
EA

Esqueça as interpretações como Lara Croft ou Solid Snake – em Knockout Kings, pode ser realmente Muhammed Ali.
O conceito é simples: a EA agrupa os melhores pugilistas de sempre, como Sugar Ray Leonard, Jake La Motta e Frank Bruno. Os lutadores combatem com estilos individuais e há bastantes socos para entreter. Os combates têm profundidade e a capacidade de reviver os grandes momentos de Ali é digna do dinheiro de qualquer pessoa. ■

VEREDICTO

Melhorado pela edição 2001, mas ainda continua a ser um dos melhores jogos de boxe.

7 EM 10

Hydro Thunder

■ EDITORA:
Midway

Um título de qualidade, e com menos de um ano, Hydro Thunder é uma inclusão bem vinda à classe das pechinchas.
O jogo é uma actualização perfeita das clássicas corridas de barco nas máquinas arcada. Os barcos deslizam na água e o jogador controla acção, o que é cómodo pois tem de se mover entre 15 oponentes. Acrescente percursos para desbloquear e um modo de dois jogadores em ecrã dividido e terá o melhor jogo de corridas de barcos na PlayStation. ■

VEREDICTO

Pode divertir-se nos modos para um ou dois jogadores. É, sem dúvida, o melhor no género.

8 EM 10

Gauntlet Legends

■ EDITORA:
Midway

Outra actualização de um jogo de arcada clássico, mas a nostalgia é muito diferente da realidade. Nos anos 80, Gauntlet inventou os jogos para quatro jogadores, mas esta actualização foge ao charme do original.
Os controlos e os gráficos são básicos, e os elementos de RPG geram pouco entusiasmo. O que em tempos foi um nostálgico prazer, é agora um anacronismo. Passamos bem sem estas actualizações sem brilho de clássicos tão respeitados. ■

VEREDICTO

A não ser que lhes possamos fazer realmente justiça, o melhor é deixar os clássicos de parte.

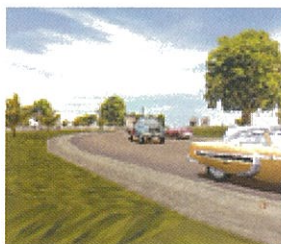
3 EM 10

Saiba como

SE QUER ARRANJAR UMA ESPOSA, SER UM REI DA ESTRADA OU MAIS DINOSSAUROS PARA LUTAR, VEIO AO SÍTIO CERTO...

COMO... VIVER LAS VEGAS

DRIVER 2

Se Alvaro Vasquez e Solomon Caine ainda lhe estão a dar problemas, vai querer encontrar esta área secreta para desbloquear o truque de invencibilidade.
Primeiro, escolha Take A Ride em Las Vegas. Qualquer carro serve, mas é claro que a limusina tem mais classe. Quando começar, vá pela primeira à direita e siga em direcção a Flamingo Road (consulte o mapa se não souber onde fica).
Quando passar Flamingo Road, se for para Sul, continue a olhar para a esquerda até ver um edifício branco com uma risca vermelha com um sinal que diz "Dollar Slots".
À esquerda do sinal está uma loja chamada Wiley's Pharmaceuticals e vai encontrar um interruptor em frente ao sinal que diz 99 cents. Pressione △ para activar. Agora, volte ao menu principal, onde pode aceder ao truque de invencibilidade através do menu de opções. ■

COMO... LUTAR COM OS DINOSSAUROS

DINO CRISIS 2

Acabe este festim jurássico e acederá a mini-jogos extra, lutando contra lagartos gigantes no Coliseu Dino.
Aqui, os pontos que conseguiu no jogo principal podem ser utilizados para comprar personagens extra para os duelos com os dinossauros. Compre Rick, Gail e o tanque para jogos Crisis extra e mais dinossauros aparecerão no ecrã de selecção de personagens. Acabe o jogo em Hard e Triceratops e Compsagnathus também ficam disponíveis para alguns combates. Se durante o jogo coleccionar os 11 Ficheiros Dino, os cartões EPS Platinum aparecem no ecrã de gravar o jogo. Compre-os e poderá voltar a entrar no jogo, equipado com munição ilimitada. ■

DICAS

STAR TREK: INVASION
Desbloquear tudo
No ecrã de selecção de nível (Stellar Cartography), introduza o seguinte: ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↑, L1+R1, L2+R2.

EVERYBODY'S GOLF 2
Desbloquear tudo
Introduza o nome do seu jogador como 2GE, para ter todos os campos e todos os jogadores.

DRIVER 2
Recuperar carro capotado
Segure ◎ e alternadamente pressione ← e → até o carro se virar.

URBAN CHAOS
Seleccionar nível
No menu principal, pressione R1+L1+SELECT+START.

Desbloquear todas as armas e ter mais energia
Durante o jogo, segure △ + ◎+ ▢ + ⊗, depois pressione →.

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND
Desbloquear todos os segredos
Seleccione Options no menu principal e depois seleccione Password. Introduza ENTREZVOUS. Volte a entrar no ecrã de Password e introduza PORTECLEFS. Isto vai desbloquear todos os segredos do jogo.

COMO... ENCONTRAR UMA ESPOSA

HARVEST MOON

Como se transformar um pedaço de terra inútil numa quinta de sucesso não fosse suficiente, esta raridade de RPG também requer que encontre uma boa esposa. Existem muitas mulheres na vila, mas estas não vão simplesmente cair-lhe no colo – tem de trabalhar muito para lhes chamar a atenção. Primeiro, seleccione o seu alvo, depois, dê-lhe presentes todos os dias: flores que apanhou no bosque, doces que cozinhou ou comprou na loja, jóias que o ferreiro lhe fez com o minério que tirou da mina. Depois de lhe ter dado presentes suficientes, o ícone em forma de coração deve brilhar vermelho quando falar com ela, indicando que ela gosta de si (que giro) e pode fazer dela uma mulher honesta. Depois do casamento, continue com os presentes e logo, logo ouvirá um choro de criança na casa. Milagroso. ■

COMO... FUGIR DOS OUTROS

VANISHING POINT

Este simulador de corridas funciona com o sistema de "recompensa", onde as tarefas bem feitas dão acesso a novas pistas e veículos. Existem algumas formas chave para conseguir o sucesso. Primeiro, tente completar todos os desafios no modo Stunt, pois isto não só lhe ensina a controlar os veículos como inicia o processo de desbloqueamento.
Os desafios ficam cada vez mais difíceis, mas a prática deve fazer com que os consiga ultrapassar rapidamente. Depois, é tempo de ir para a pista. Como o jogo envolve ganhar ao relógio, em vez de corridas frente a frente, é melhor evitar os outros carros pois os encontros roubam preciosos segundos ao seu tempo. As derrapagens também lhe poupam tempo. Para fazer isto, abrande quando chegar a uma curva, depois puxe o travão de mão para baloiçar em volta da curva. Carregue no travão quando estiver virado para a direcção que pretende antes de acelerar e seguir em frente. ■

Revista Oficial PlayStation® Edição portuguesa

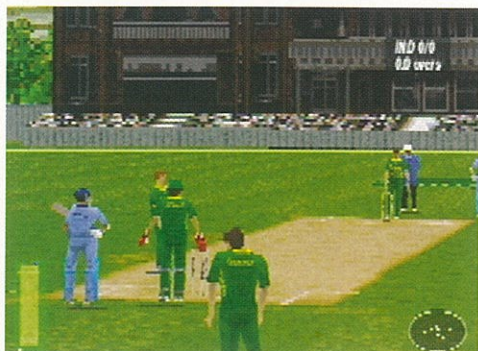
DICA DO MÊS

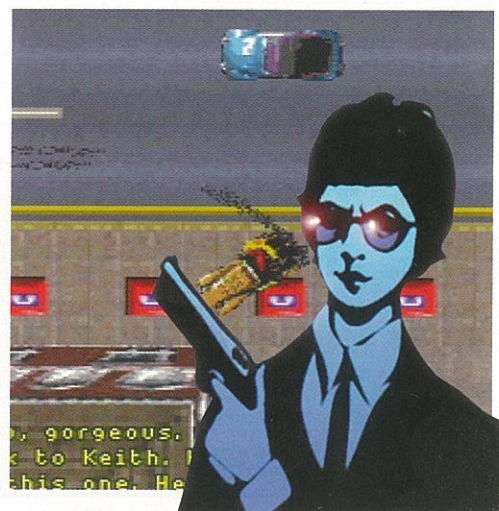
ISS Pro Evolution 2

Este jogo permite-lhe fazer vários movimentos de avanço. Muitas das técnicas são bastante óbvias, como o remate que usa L1 e ◎, mas alguns são limitados na sua efectividade. Remate, por exemplo, a bola à distância (L1 e △). É bem diferente da manobra de Evolution 1. Pode jogar a bola pelo campo acima sem ter de a passar pateticamente no ar. Não deve usar este remate para alcançar avançados estáticos dentro ou perto da grande área. Tem duas utilizações principais. Primeiro, como um passe diagonal ou a direito por cima das cabeças dos defesas e segundo para o seu defesa enviar a bola para o lateral.
Os passes um-dois (L1 e ⊗) são excelentes quando utilizados em posições apertadas a meio-campo, mas podem ser frustrantes quando utilizados nas linhas pois fogem dos seus homens – use L1 e ◎ para evitar este problema. As bolas de longa distância (△) continuam a ser a melhor maneira dos corredores terem a bola, mas só são eficazes no meio campo. Pode antecipar a corrida de um central e passar-lhe uma jogada para golo. Tente. ■

BRIAN LARA CRICKET

Aceda aos jogos clássicos com estes códigos.

Para aceder ao jogo 2, Zimbabué Vs Inglaterra 1996 introduza: **O,V,E,R,T,I,M,E**
Para aceder ao jogo 3, Índias Ocidentais Vs Índia 1983, introduza: **S,A,U,S,A,G,E,S**
Para ter uma hipótese no jogo 4: Austrália Vs Índias Ocidentais 1960 introduza: **D,I,L,L,B,E,R,T**
Para entrar no jogo 5, Austrália Vs Inglaterra 1987, introduza: **B,A,T,K,I,N,G,S**
Para obter a passagem para o jogo 6, Inglaterra Vs Austrália 1997, introduza: **P,A,N,C,A,K,E,S**
Para competir no jogo 7, Inglaterra Vs Austrália 1948, introduza: **F,R,I,E,D,E,G,G**
Para entrar no jogo 8, Índias Ocidentais Vs Paquistão, introduza: **P,L,A,C,E,B,O,1**
Para participar no jogo 9, Inglaterra Vs Austrália 1981, introduza: **C,L,U,E,L,E,S,S**
Para entrar em campo no jogo 10, Paquistão Vs Sri Lanka 1996, introduza: **N,O,W,A,Y,E,A,S** ■

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

MUDE O NOME DAS PERSONAGENS PARA OBTER O SEGUINTE:
Vidas ilimitadas:
M,C,V,I,C,A,R
Todas as armas e munições ilimitadas:
T,O,O,L,E,D,U,P
Acumular pontuação de quase dez milhões:
B,I,G,B,E,N
Aceder às coordenadas do mapa:
S,W,E,E,N,E,Y
Aumentar as estatísticas de Procurado para cinco:
O,L,D,B,I,L,L
Aceder ao nível dois, Mods e Sods:
M,A,Y,F,A,I,R
Aceder ao nível três, Chelsea Smile:
P,E,N,T,H,O,U,S,E
Aceder ao nível quatro, Dead Certainty:
R,A,Z,Z,L,E
Todos os níveis e armas e munições ilimitadas:
S,O,R,T,E,D
Todos os níveis, armas, munições e vidas ilimitadas, coordenadas do mapa, pontuação de quase dez milhões e um multiplicador de nível para cinco:
H,A,R,O,L,D,H,A,N,D ■

DESDE UMA MISSÃO DE SALVAR A ALMA ATÉ AO ÚLTIMO TESTE EM ESPIONAGEM DE ALTA TECNOLOGIA, CONCLUÍMOS O NOSSO GUIA DAS AVENTURAS DE LARA, COM A SOLUÇÃO PARA OS NÍVEIS TRÊS E QUATRO.

2ª PARTE

TOMB RAIDER CHRONICLES

NÍVEL 3: THE BLACK ISLE

GALLOWS TREE

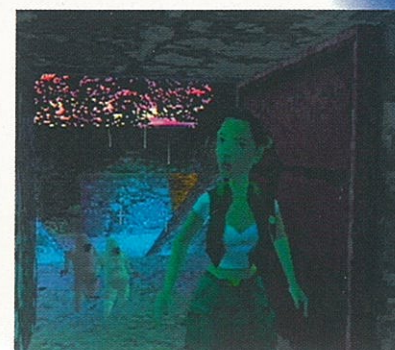
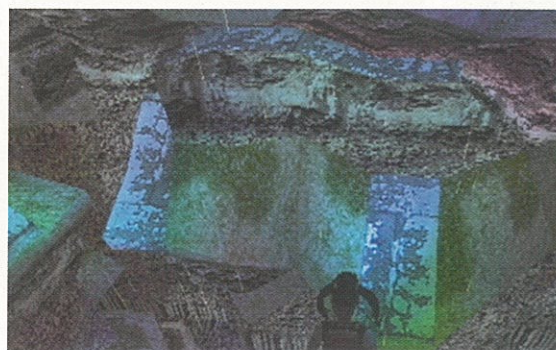
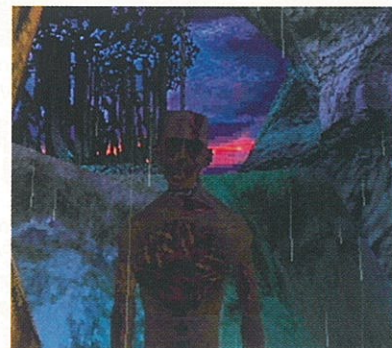
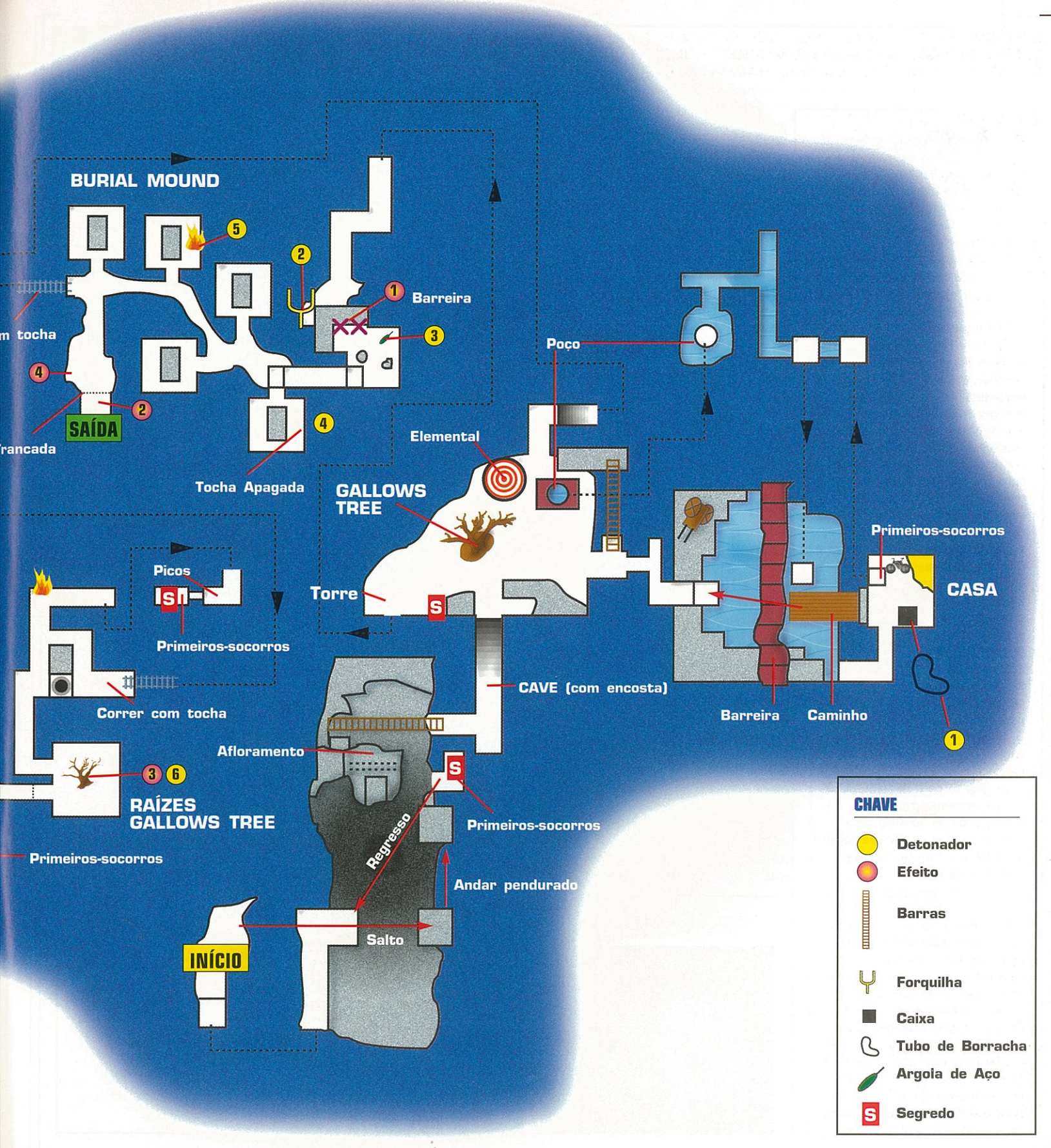
● Corra e salte para o caminho claro, no outro lado do vale. Agarre-se e mova-se para a esquerda, para o parapeito seguinte.
À direita, salte para dentro da cave para obter um segredo e uma caixa de primeiros-socorros. Deixe-se cair e volte para o começo, ao longo do chão do vale.

● Volte para a parte de fora da cave. Depois, em vez de se deixar cair, mas movendo-se, desça para agarrar-se ao parapeito inferior e gatinhar no meio do pilar. Vá para a direita e, com a ajuda das barras, para a cave. Desça, deslizando a rampa na cave que vai dar à entrada de Gallows Tree. Vai encontrar um corpo, cujo coração tem de salvar das raízes da árvore.

● Evitando o Elemental, vá para a direita e, usando as barras, dirija-se para o ponto que fica sobre o poço. Salte para dentro de água e nade até à casa. Siga o caminho, corra e salte sobre a saliência à esquerda. Gatinhe pelo buraco e apanhe uma caixa de primeiros socorros e o Tubo de Borracha [1]. Para sair, deixe-se cair para dentro de água e volte para o caminho. Corra e salte sobre a barreira, para o outro lado do lago. Salte para fora e siga o caminho de volta para a área Gallows Tree.

● Encontre a cave com a rampa onde entrou pela primeira vez para esta área. Salte e agarre-se ao parapeito inclinado, que está por cima da entrada, mova-se para a esquerda o máximo que puder, depois suba para cima do parapeito e, imediatamente, dê um salto de costas para o pilar quadrado, para obter um segredo. Gatinhe debaixo da torre e siga o caminho para apanhar a forquilha [2]. Junte-a ao Tubo de Borracha, para criar uma Catapulta, e atire-a pela barreira, para soltar as campainhas.

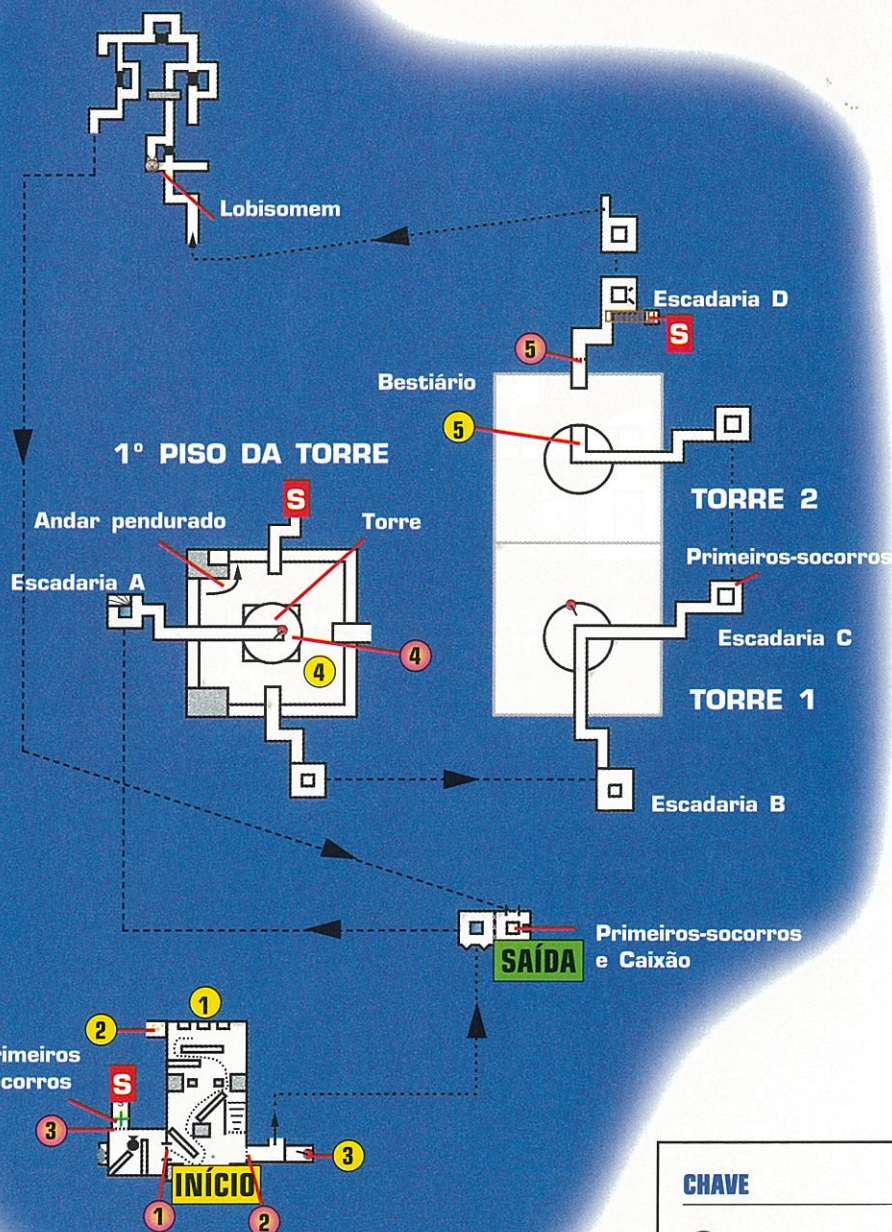
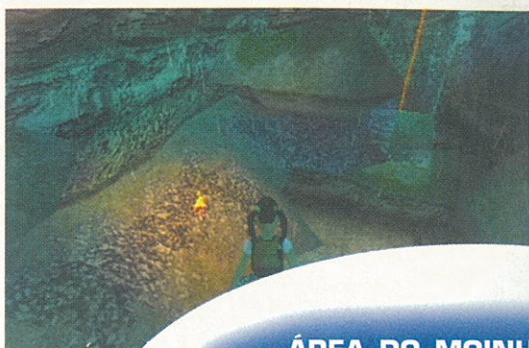
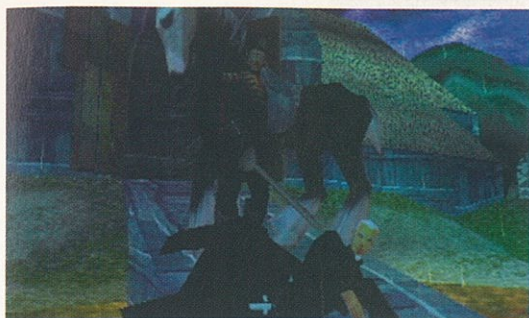
● Pegue na Argola de Aço [3] e vá para a área Burial Mould. Procure uma Tocha no primeiro túmulo à esquerda [4] e acenda-a no segundo túmulo à direita [5]. À esquerda, repare na inclinação que vai dar a duas portas.
Depois, encontre um buraco no chão que tem um escadote. Deite a Tocha para dentro da parte do meio da coluna e desça. Corra muito depressa sobre o chão instável à sua frente e vá para a direita, depois para a direita de novo, descendo a inclinação. Carregue em R1 e caminhe entre os picos, antes de gatinhar para apanhar na caixa de primeiros-socorros e o segredo. Volte a subir a encosta para o topo do buraco e vá para a sala com as raízes Gallows Tree. Queime-as com a tocha para retirar o coração [6].

● Volte pelo mesmo caminho para a área Burial Mound. Volte a subir a encosta até às duas portas e insira o coração na cavidade no meio. Uma das portas abre-se. Use a Argola de Aço para afastar os espíritos e, rapidamente, entre na porta aberta. Deixe-se cair, gatinhe e, depois, suba. Continue sobre a ponte, apanhando na caixa de primeiros-socorros, e suba pela cave até chegar à Capela e ao fim do nível.

THE LABIRINTH

● Descubra o fantasma do monge perto da Ponte Levadiça e puxe os blocos de pedra [1] na parte mais distante da Capela, nesta ordem: meio, esquerda, direita. Evite os esqueletos, vá até à nova abertura, apanhe a Urna de Pó de Osso e a caixa de primeiros-socorros, depois volte pela Capela, para deitar o pó dentro da pia [2]. Uma nova porta abrir-se-á – passe por ela. Antes de deslizar pela encosta, accione a alavanca de cima [3] para obter um segredo e uma caixa de primeiros-socorros na Sala Dust.

● Deslize pela encosta e pendure-se, para depois se deixar cair para dentro do buraco e de água (Escadaria A). Saia, veja o monge, depois vá pela primeira saída para chegar à sala do rés-do-chão da Torre. Para ter o segredo, dê um salto com balanço – agarre-se ao parapeito à esquerda, mova-se em volta para subir para cima e salte para o caminho que o vai levar ao segredo.

● Volte para a Sala, entre na Torre e puxe a alavanca [4]. Isto faz girar a Torre no sentido contrário dos ponteiros do relógio, para ligar o caminho à Escadaria B. Suba um nível para o primeiro andar da Sala da Torre. Ignore a alavanca e vá para a Escadaria C, onde gatinha para ter uma caixa de primeiros-socorros. Agora, suba as escadas para o segundo nível da Torre e apanhe o Bestiário [5] antes de saltar para a saída da sala.

● Apanhe a caixa de primeiros socorros, no fundo de Escadaria D, depois faça o seu caminho, subindo a escadas danificadas e usando as pequenas luzes, parando a meio caminho para obter um segredo. Deslize pela inclinação abaixo, evitando o lobisomem no fundo. Continue a seguir as pequenas luzes, evite armadilhas, até chegar a uma inclinação que dá para uma sala que contém uma caixa de primeiros-socorros e o Caixão. Saia para encontrar o Padre Dunstan.

THE OLD MILL

● Veja o vídeo do cavaleiro, antes de seguir em frente, pelas caves. Atravesse o poço e vire à direita, na junção, para a área da corda. Ignore os atiradores de pedras, agarre na corda e baloice para o parapeito para apanhar uma Tocha apagada [1]. Deixe-se cair para baixo, para sair desta área.

● Volte pelo caminho por onde veio, passando pela junção, e continue até ao fim, para encontrar uma caixa de primeiros-socorros, antes de acender a sua Tocha [2]. Volte para a área da Corda e atire a Tocha para o parapeito dos atiradores de pedras, para fazer com que estes parem de o atacar. Salte para a corda novamente e salte para a área oposta à entrada. Suba, saltando a inclinação ascendente, para chegar a uma abertura na fachada do Rochedo [3].

● Gatinhe para dentro, e vá para a esquerda, por cima dos atiradores de pedras. Eleve-se e gatinhe. Siga este caminho para um Bloco de Giz e utilize o pé-de-cabra para remover um bocado [4]. Volte para a área da corda e, pelo mesmo caminho por onde veio, até à área do cavaleiro. Utilize o Giz para continuar.

● Desça a encosta até à Casa do Cavaleiro. Passe ao lado e siga entre os dois edifícios. Salte por cima do ribeiro para chegar à área do Moinho de Vento. Entre na primeira caverna à esquerda para obter um segredo e uma caixa de primeiros-socorros. Mergulhe para dentro da água que rodeia o Moinho de Vento e nade para baixo, para a caverna mais baixa para roubar a Moeda do Fantasma da Água [5]. Use a Moeda para o atrair para dentro da jaula.

● Volte para a área que estava guardada pelo fantasma e nade para cima, para o interior do moinho. Suba as escadas e puxe a Alavanca Roda [6] três vezes, para abrir a porta. Salte rapidamente para a vara giratória salte por cima da plataforma perto da porta que se fecha, depois salte para a frente. Gatinhe para dentro, suba a inclinação e salte para agarrar o interruptor [7] para desactivar o Moinho de Vento. Deslize pela encosta abaixo e volte para a Casa do Cavaleiro.

● Vá para o lado mais longe, passe o ribeiro a andar e saia pela plataforma à esquerda. Suba a gatinhar até chegar ao ponto sobre a casa. Use as secções planas para chegar ao Moinho de Vento [8] e gatinhe para puxar a alavanca.

NÍVEL 4: TOWER BLOCK

THE 13TH FLOOR

● Vá para a esquerda, dispare contra o ventilador para conseguir uma caixa de primeiros-socorros e gatinhe pela passagem. Evite o robô com laser na junção, vire à direita para outra caixa de primeiros-socorros, depois, salte o buraco com laser. Gatinhe para a direita e salte para a sala à esquerda. Vasculhe as prateleiras para conseguir munições, uma caixa de primeiros-socorros e o Martelo [1], antes de usar o ventilador para chegar à junção que passou anteriormente.
Vá para a direita, dispare contra a grelha e gatinhe para a próxima área com as armadilhas de laser. Planeie a sua queda e esquive-se para evitar o laser. Gatinhe para a sala ao fundo da passagem para obter um segredo, depois, volte para o começo do nível.
● Daqui, vá para a direita, para ficar virado para os dois lasers. Salte por cima do mais baixo, quando este se aproximar de si. De seguida, baixe-se e gatinhe para ficar em segurança. Fique de pé ao lado da escada, quando o laser se retirar, depois, suba – verá a pedra Íris através da janela à direita. Apanhe algumas munições e use o Martelo na fechadura.
● Desça pela grelha partida e corra rapidamente pelo corredor que explode. Apanhe a caixa de primeiros-socorros, suba as escadas e apanhe algumas munições da alcova da sala seguinte. Suba as escadas do meio, enquanto evita o laser e dispare contra o painel, ligeiramente danificado, que se encontra por cima de si, à esquerda. Entre, gatinhe para apanhar munições à esquerda, vire-se e seleccione Rapid Fire na sua HK Rifle. Acabe com o guarda usando a pistola. Dispare contra o ventilador perto da máquina de bebidas e gatinhe pelo pequeno ventilador à direita para apanhar o guarda de surpresa (R1) e roube-lhe o Cartão de Acesso de Alta segurança [2]. Use-o na porta que fica aí perto e vasculhe todas as prateleiras para conseguir munições. De seguida, utilize o elevador.
● Acabe com os guardas, depois espere que um terceiro apareça ao virar da esquina.
Tire-lhe o Cartão HSA, para poder abrir a porta triangular. Ignore os cientistas e pressione o botão perto do expositor [3]. Aqui dentro não dispare pois uma arma automática dará cabo de si. Vá na direcção oposta e entre na sala por cima de Íris, ao virar da esquina. Entre na próxima sala, abra a célula que contém os fatos, à esquerda, e leve o Disco do Código de Acesso [4], antes de voltar para o elevador e passar pelo guarda que está a dormir.
● Use o Disco na consola, para abrir o ventilador. Entre na parte do meio da fenda explosiva, evitado as explosões, e dê um salto em corrida para alcançar a viga. Deslize para baixo, gatinhe e use o caminho para alcançar a alcova de armazenamento na parte mais distante da sala. Apanhe um Pano e uma caixa de primeiros-socorros. Atravesse o segundo caminho e corra rapidamente pela inclinação, para chegar ao rés-do-chão, onde tem de enfrentar dois homens vestidos de metal.
● Entre na sala de experiências usando o Cartão HSA e apanhe Clorofórmio e duas caixas de primeiros-socorros, enquanto os bichos lhe mordem os pés. Saia da sala e abra a porta de vidro à esquerda, usando o Cartão HSA. Dispare contra a cabeça do homem de metal, leve a munição e o Disco do Laboratório Íris que ele deixa cair. Use as escadas para aceder à antecâmara do Laboratório Íris [5], dispare rapidamente contra o guarda no corredor e corra rapidamente em volta da secção vidrada. Apanhe um segredo na segunda alcova à esquerda.
● De seguida, force o cientista a ajudar Lara a aceder ao Laboratório Íris. Suba a escadas, entre na Sala de Controlo e desligue o interruptor para, temporariamente, desactivar a defesa de Íris [6]. Corra, apanhe Íris e saia do Laboratório pela porta oposta.

CHAVE

- Detonador
- Efeito
- Alavanca
- Botão
- Segredo
- Martelo
- Escadas
- Poste de Bombeiro

ESCAPE WITH THE IRIS

● Coloque a Espingarda HK na bandeja [1], abra a segunda caixa para obter uma caixa de primeiros socorros, depois passe pela área de espera e use os auscultadores com o Microfone IR para ver a barreira laser. Apanhe as munições, volte atrás e vá para a direita, logo a seguir ao computador. Passe ao lado do pequeno teclado da Sala de Descanso e entre nas salas de escritórios que ficam mesmo em frente. Procure uma caixa de primeiros-socorros, um Pano e Clorofórmio.

● Explore as salas de escritórios, até chegar ao guarda na esquina. Ponha Clorofórmio no Pano [2] para acabar com o guarda. Vasculhe as outras salas de escritório, até encontrar mais Clorofórmio e um Cartão da Sala de Descanso [3]. Volte atrás até ao pequeno teclado da Sala de Descanso e introduza o número de cartão 8526. Procure a caixa de primeiros-socorros no cubículo do meio da casa de banho das Senhoras e entre no sistema de ventilação por uma racha por cima do primeiro cubículo da casa de banho dos Homens. Caia, agarre-se duas vezes para alcançar o meio da fenda vermelha e entre na conduta do elevador.

● Vire-se e desça até ao fundo à esquerda, para um Segredo. Salte para a plataforma em frente, suba a corrente e dê um salto de costas para a grelha de metal. Corra, salte e agarre a vara horizontal, gire e salte para a alcova. Salte para cima do primeiro elevador e abra o painel. Pressione o botão e abra as portas, de seguida, vá furtivamente para a esquerda, evitando o guarda. Entre para o segundo elevador, ponha-o a funcionar e, depois da sequência FMV, pressione o interruptor para fechar a porta. Pressione novamente o interruptor para activar os travões.

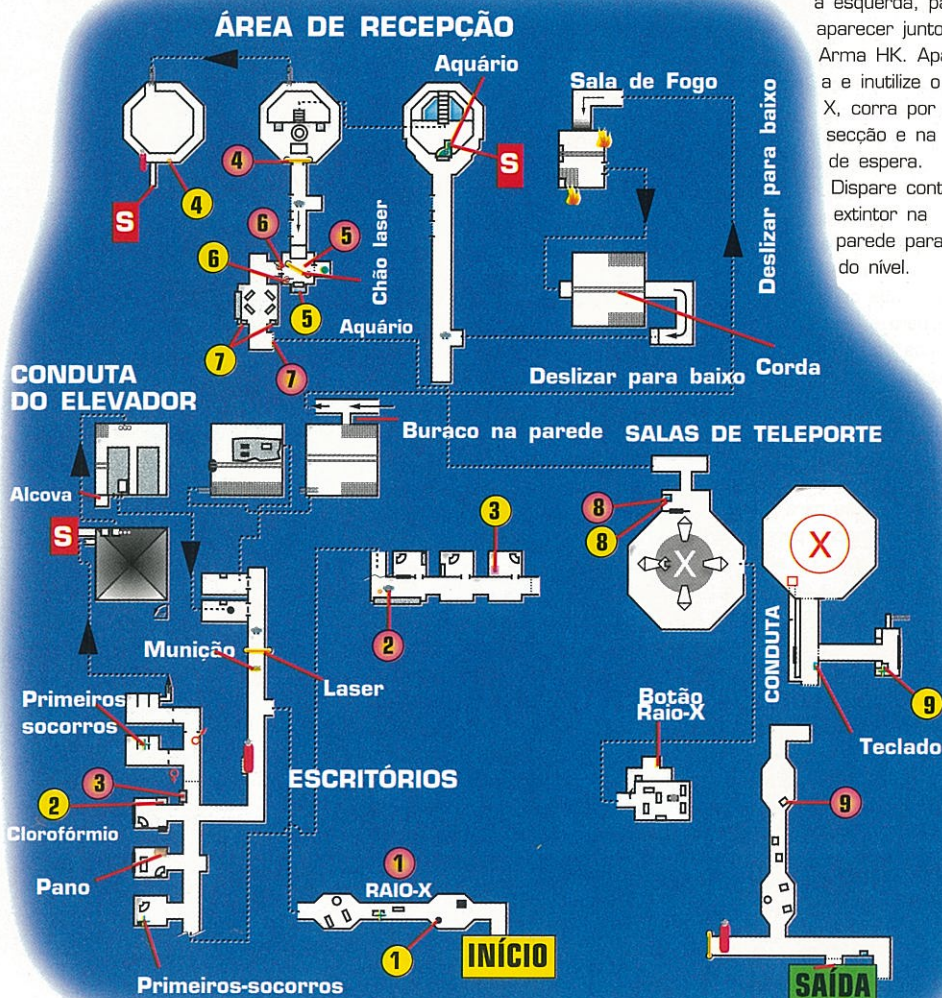
● Saia pela parte de cima do elevador e suba a conduta do elevador. Salte e agarre a vara, vire-se para agarrar a plataforma de metal e suba. Dê um salto para a plataforma trás de si, quando alcança o ventilador. Salte, corra, agarre a vara e salte para a parte mais distante da conduta.

● Suba para o buraco na parede e deslize pela inclinação, para uma sala de fogo. Na cobertura da ventilação, salte para agarrar a vara por cima. Comece a girar na vara até o fogo diminuir e dê uma cambalhota para a segunda vara. Quando o fogo diminuir, tem de saltar até à plataforma de metal em frente e, imediatamente, salte de volta para agarrar a plataforma e pendurar-se em segurança. Depois, vá para a direita e suba. Dê um salto em corrida, agarre-se à abertura da esquerda e à corda até ao corredor que vai dar à área de recepção – anda aqui um atirador furtivo.

● Deslize para baixo, gatinhe, e corra rapidamente pelo guarda e vá para a direita para o Aquário. Atraia o guarda para que este dispare contra o aquário. Entre para obter um segredo. Continue em qualquer direcção para alcançar a rampa sobre a água. Corra pela rampa acima para o próximo nível e ande em volta para a porta oposta. Use as barras para alcançar a plataforma de cima, depois pressione o interruptor para apagar os lasers [4].

● Fique em frente ao extintor e mova-se quando o atirador furtivo começar a disparar – as explosões vão revelar um segredo. Caia de novo e vá para o corredor que acabou de se abrir. Pare antes de pisar no chão de laser e salte no mesmo lugar enquanto o guarda começa a disparar. Isto vai partir o segundo aquário [5]. O curto-circuito que se segue vai permitir-lhe pisar o chão e pressionar o interruptor [6]. Use a porta que se abriu para correr rapidamente para a esquerda e entre numa nova sala, enquanto a porta se fecha atrás de si.

● Ande (R1) para pressionar os interruptores [7]. Saia para o corredor e entre na porta à direita, para a primeira sala de Teleporte. Saia para a esquerda para uma sala de caixas. Suba por uma fenda no tecto para descobrir um raio-X da sala das caixas. Abra o cofre para obter um Disco de Teleporte e pressione o botão Start da consola [8]. Use Íris no Teleporte para se transferir para a segunda Sala de Teleporte.

● Para sair, encontre a conduta no chão e use o aparelho de zoom para observar a sequência numérica que está a ser introduzida. Memorize 1672 e vá para baixo, para introduzir o número rapidamente, antes que o guarda apareça. Vá para a sala de raio-X final, pressione o interruptor [9] e gatinhe pelo ventilador à esquerda, para aparecer junto à Arma HK. Apanhe-a e inutilize o raio-X, corra por esta secção e na área de espera. Dispare contra o extintor na parede para sair do nível.

CHAVE

- Gatilho
- Efeito
- Alavanca
- Extintor
- Senhoras
- Homens
- Botão
- Segredo

RED ALERT

● Nas Escadas, acabe com o guarda em cima, à direita. A partir do local onde ele estava, corra, salte e agarre-se à plataforma. Suba o próximo lance de escadas, enquanto estas se desfazem. Salte para a frente, quando isto acontecer, e desça para obter mais um segredo. Continue como antes. Salte o próximo buraco, corra, salte, agarre a plataforma seguinte e suba o lance final de escadas, para um ponto a meio caminho. Salte para a próxima plataforma perto da porta e, quando aterrar, dê um pontapé na fenda na parede.

● Gatinhe pelo buraco para alcançar uma pequena sala por baixo do corredor que se encontra guardado. Suba pela grelha aberta e dispare contra o guarda. Suba as escadas que estão no canto para alcançar um Gancho e munições. Use o Aparelho IR para detectar o laser à direita – disparando contra a válvula para os revelar. Mexa-se com cuidado para passar pelos lasers e apanhar as caixas de primeiros-socorros que se encontram na sala oposta. Entre no elevador.

● Na área de treino, passe pela segunda porta, apanhe munições e pressione o interruptor [1]. Faça isto suficientemente depressa e vai aceder a mais áreas. Vá para o fundo do corredor da área de treino e entre na sala de mantimentos. Apanhe a Arma de Arpão [2] que está atrás do laser verde e as munições do painel de controlo à direita, quando sai.

● Entre na Sala Verde, dispare contra o guarda e suba para as caixas. Dispare o gancho para o centro do tecto e baloice para as marcas na parede oposta. Mexa-se para a direita e suba para fora, deslizando pela conduta abaixo e acabando com os dois guardas. Volte para o elevador e mate outro guarda, antes de voltar por onde veio, por entre os lasers. Passe pela grelha aberta.

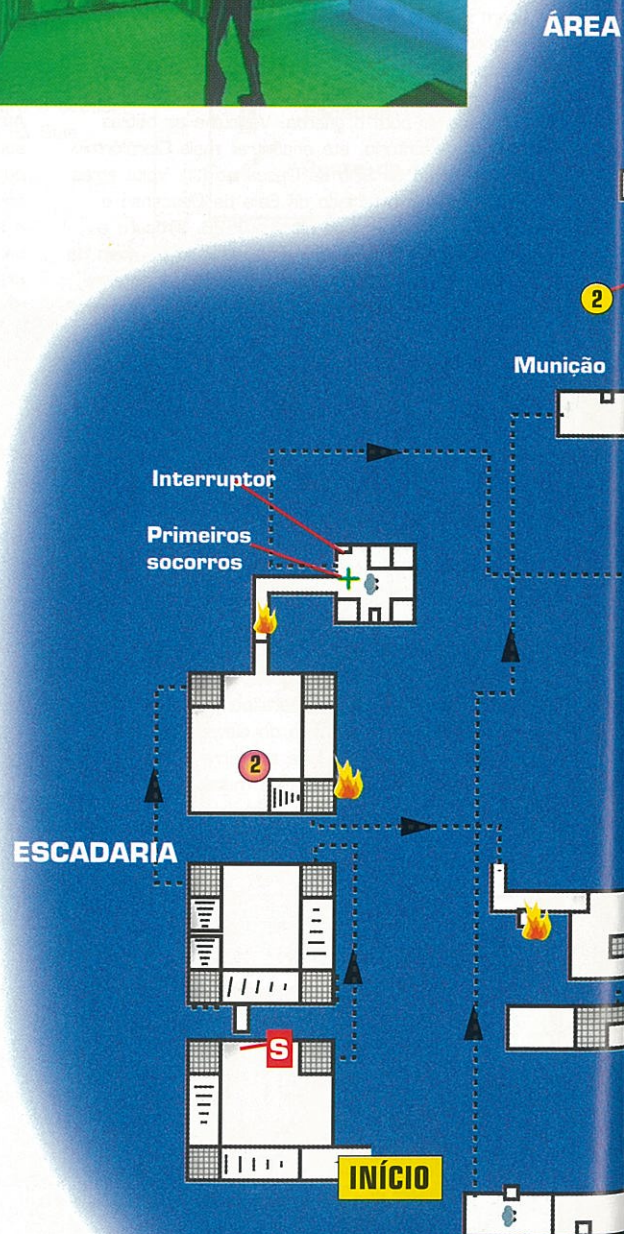
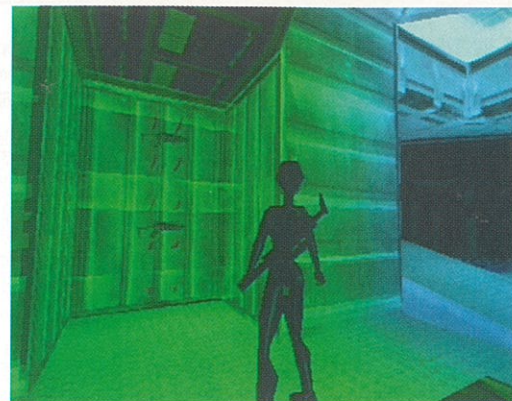
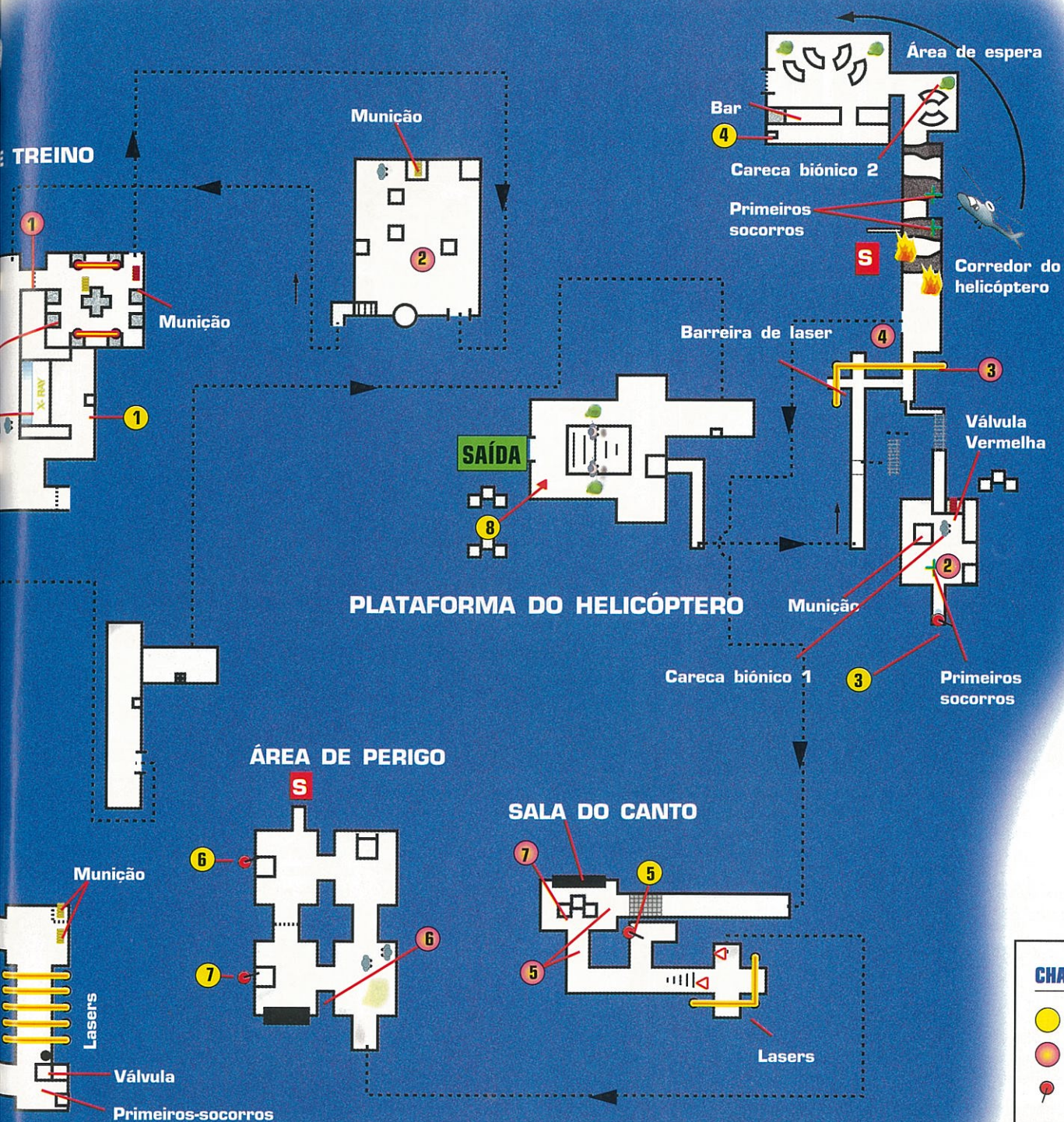
● Gatinhe de volta para a escadaria, disparando o gancho para a parte debaixo do caminho, no centro da escadaria, baloiçando para o outro lado e deslizando pela inclinação abaixo quando aterrar. Salte por cima do fogo e agarre a saliência. Puxe-se para cima e gatinhe para dentro. Ao sair do ventilador, mate o guarda, leve a caixa de primeiros-socorros que está aí perto, pressione o interruptor da porta e use o elevador.

● Na entrada, dispare contra dois assaltantes.. Use a corda para baloiçar para cima das caixas opostas ao local de aterragem do helicóptero. É vítima de uma nova emboscada: dispare contra o guarda da sala de trás, depois contra outro no corredor à frente. Suba para a passagem e caia perto do interruptor para encontrar um novo caminho para o lado direito, que não tenha lasers, por baixo do letreiro "H Stairs". Vá para a direita, gatinhe e suba para abrir a grelha.

● Passe pela grelha e vai aparecer numa sala com um careca biónico. Deixe-se cair para cima da caixa de munições à sua frente. Vire-se para a esquerda, rebente a válvula vermelha e acabe com o careca biónico. Corra e salte para a encosta no canto esquerdo ao fundo, segure em ⊚ para saltar a encosta até ao topo e vire-se para agarrar um Arpão na grade de metal. Atire o Arpão até ao centro do tecto, depois baloice sobre a água electrificada até à porta. Pressione o interruptor que diz Water-off [3], use a corda para voltar para o ventilador original e volte a descer. Apanhe o bocado da Chave do homem biónico, que ainda se mexe, e volte para cima para desligar a água novamente – isto também abre a saída.

● Saia da sala, desça e gatinhe para descobrir que a barreira de laser desapareceu. Corra rapidamente em frente e prepare-se para saltar quando o foguete do helicóptero destruir o chão em baixo. Continue e abrigue-se na área de recepção, evitando as balas que chovem do helicóptero. Corra para trás do bar para se baixar e gatinhar. Pressione o interruptor [4] e volte para a sala do canto, que agora tem um novo careca biónico.

● Corra de volta pelo corredor que está destruído, saltando os buracos (aqui está um segredo e uma caixa de primeiros-socorros) e vá para a curva à direita. Perseguido pelo homem biónico, corra pelo corredor abaixo, pela sala do canto, depois para a esquerda novamente, para parar num interruptor [5]. Por cima está uma grelha que mostra o biónico a entrar na secção do canto – carregue no interruptor para o prender. Se falhar, recarregue o jogo e repita. Vá pela área "Danger" cheia de gás. Quando Lara começar a sufocar, caia no chão, para conseguir oxigénio, e continue. Vá em frente, pressione o interruptor [6] e apanhe o Segredo, na alcova à direita.

● Volte para as salas anteriores para matar os soldados que o esperam. Vá a direita, depois novamente à direita onde pode ver o careca preso. Ligue o interruptor [7] para o matar com gás. Ele vai deixar cair a outra Parte da Chave. Deixe o interruptor na sua posição original e volte para a sala do canto. Abra-a com o interruptor perto e apanhe a última parte da Chave. Junte as partes da Chave e volte à plataforma do helicóptero, através do corredor do helicóptero. Vire duas vezes à direita e gatinhe pelo ventilador antes de usar a Chave de Acesso à plataforma do helicóptero [8] para acabar o jogo. ■

CHAVE

- Detonador
- Efeito
- Alavanca
- Partes da Chave
- Botão
- Segredo

SMACKDOWN 2 POSSUI TANTOS LUTADORES, CENÁRIOS E MOVIMENTOS ESCONDIDOS QUE LEVARÁ MESES PARA DESCOBRIR. MAS NÓS DESVENDAMO-LOS PARA SI, COM AS NOSSAS DICAS. ISTO É WWF DESPIDO ATÉ AOS OSSOS.

2ª PARTE

WWF SmacKdown 2

PERSONAGENS ESCONDIDAS

SMACKDOWN ESTÁ ATULHADO DE SOMBRIAS PERSONAGENS DA FEDERAÇÃO, DO PASSADO E ACTUAIS, E TEM TAMBÉM ALGUMAS CARAS NOVAS. SÓ TEM DE ABRIR CAMINHO ATRAVÉS DO MODO SEASON E VÊ-LOS ENTRAR NO RINGUE...

STONE COLD STEVE AUSTIN

O maior dos duros da WWF, Stone Cold, chega depois de Backlash Pay-Per-View, no seu primeiro ano. Isto segue o programa televisivo e a cena introdutória está exactamente correcta. Mais um agitado do que um lutador, Stone Cold regressa para deitar a sua ira sobre os planos do chefe dos lutadores, Vince McMahon, para dominar totalmente a WWF.

Melhores Movimentos
Lou Thesz Press: Corra até ao seu adversário e carregue em ◎ e ↑
Power Clothsline: Corra até ao adversário e carregue em ⊗.
Bulldog: Mantenha-se por detrás do seu adversário, corra até ele, depois carregue em → e ◎

Movimento Final
Stone Cold Stunner: Quando a sua vítima estiver confusa, carregue em L1.

SHAWN MICHAELS

O Heartbreak Kid regressa ao campo da WWF depois do Dia do Juízo Final no Ano Um. Ele é o homem cuja carreira quase terminou depois de uma queda na primeira partida no Hell In A Cell, contra Undertaker.
Ele depende da sua capacidade de voar alto, assim como da prontidão para colocar o corpo na linha para obter um resultado.

Melhores Movimentos
Hurricarana: Enquanto o seu adversário está estonteado à sua frente, carregue em ← e ◎.
Diving Moonsault: Trepe para o canto e carregue em ↓ e ⊗
Fame Asser: Confunda o seu adversário e carregue em ↓ e ◎.

Movimento Final
Sweet Chin Music: Quando o seu inimigo estiver cambaleante à sua frente, carregue em L1.

BILLY GUN

The One Billy Gun, talvez mais conhecido pelo seu nome The Assman, regressa depois de King Of The Ring, durante o Ano Um. É grande e ágil.

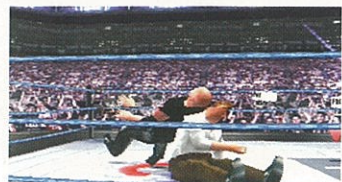
Melhores Movimentos
Tornado DDT: Açoite o outro lutador para que este se apoie a um canto e carregue em ↑ ou ↓ e ◎.
Brain Buster: Enquanto troca murros com o seu adversário carregue em → e ◎.
Diving Fame Asser: Suba para cima das cordas e carregue em ← e ⊗.

Movimento Final
Fame Asser: Fique defronte a uma vítima estonteada e carregue em L1.

PAT PATTERSON

Um ex-lutador transformado em lacaio de Vince McMahon, Patterson foi obrigado a lutar contra Gerald Brisco de vestido quando gorou um dos diabólicos planos do chefe. Embora esteja na casa dos 50, ainda possui a capacidade de se misturar com as estrelas mais jovens. É mais adepto dos ganchos que esgotam as suas vítimas.

Melhores Movimentos
Falling Neckbreaker: Enquanto defronta o adversário, carregue em ↓ e ◎.
Bear Hug: Espanque a vítima até esta estar estonteada, depois carregue em ← e ◎.
Stink Face: Encurrale o inimigo, coloque-se à frente dele e carregue em ↑ ou ↓ e ◎.

Movimento Final
Atomic Daze: Coloque-se por detrás da vítima confusa e carregue em L1.

GERALD BRISCO

Outro dos bobos de McMahon, Brisco também foi forçado a usar um vestido de cerimónia na luta contra Pat Patterson. Ambos os lutadores são desbloqueados durante o Ano Um.

Melhores Movimentos
Standing Crossface: Mantenha-se à frente de um adversário confuso e carregue em ↓ e ◎.

Figure Four Leglock: Bata nas costas do adversário, fique a seus pés e carregue em → e ◎.
Choke: Atire a sua vítima para um canto, faça-o cair e carregue em ↓ e ◎.

Movimento Final
Double Arm Suplex: De frente a um adversário estonteado, carregue em L1.

PETE GAS

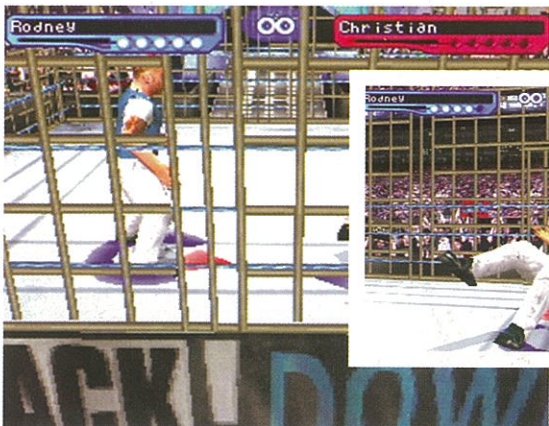
Membro da Mean Street Posse, possivelmente a equipa mais inexperiente a agraciar a WWF, Pete surgiu no espectáculo para auxiliar o seu velho amigo dos tempos de escola, Shane McMahon. O seu recorde de vitórias/derrotas humilhou Eddie "The Eagle" Edwards.

Melhores Movimentos
Sleeper: Coloque-se por detrás do seu adversário e, para o sufocar, carregue em ↑ e ◎.
Mounted Punch: Derrube o seu adversário, ponha-se atrás dele e carregue em ↑ e ◎.
Diving Elbow: Suba para o canto e voe carregando em ↑ e ⊗.

Movimento Final
Full Nelson Drop: Coloque-se por detrás de um lutador estonteado e carregue em L1.

RODNEY

Esta maravilha com um só nome é outro membro patético do trio Mean Street Posse, acompanhado por Pete Gas e Joey ABS. O malfadado trio aparece regularmente nos grandes espectáculos, apenas para levar pancada.

Melhores Movimentos
Falling Neckbreaker: Bata no adversário até este ficar tonto e depois, mantendo-se à frente dele, carregue em ↑ e ◎
Twisting Body Drop: Vá para o canto, suba para as cordas e carregue em ↑ e ⊗.
Shoulder Back Toss: Utilize este golpe num adversário que esteja a correr – carregue em ↑ e ◎.

Movimento Final
High Angle Back Drop: Coloque-se por detrás de uma vítima atordoada e carregue em L1.

JOEY ABS

O terceiro, e último, membro do Mean Stream Posse. Todas as três personagens são desbloqueadas durante um vídeo, no Ano Um. São todos jovens, mas, tecnicamente, excelentes lutadores.

Melhores Movimentos
Abdominal Strech: Por detrás do seu adversário, carregue em ↑ e ◎
Blue Thunder Pin: Uma vez mais, ponha-se por detrás da sua vítima e carregue em → e ◎.
Facecrusher: Enquanto estiver a correr, carregue em ↑ e ◎.

Movimento Final
Diving Moonsault: Enquanto o adversário está atordoado, suba para as cordas e, de costas para ele, carregue em L1.

DEBRA

Companheira de Stone Cold, Debra decidiu abandonar a empresa por algum tempo para ajudar o seu homem a descansar e recuperar depois de Rikishi o ter atropelado. Ela faz o seu regresso triunfal, vencendo um duvidoso concurso de beleza. Saber porque é que o júri a escolheu em vez de Trish Stratus é deixado à vossa imaginação

Melhores Movimentos
Eye Rake: Coloque-se à frente da vítima, depois carregue em ↑ e ◎.
Neck Breaker: Correndo em direcção ao adversário, carregue em ◎
School Boy: Correndo de novo em direcção a ele, carregue em ↑ e ◎.

Movimento Final
Debra's Slap: Coloque-se à frente de uma vítima atordoada e depois carregue em L1.

CACTUS JACK

Esta lenda regressa à WWF depois do primeiro ano de No Way Out Pay-Per- View. Outro alter-ego traiçoeiro de Mick Foley/Mankind/Dude Love, não há nada que o possa magoar. Nem mesmo arremessá-lo de cima de Hell In A Cell, por cima da placa da publicidade.

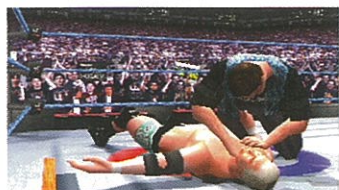
Melhores Movimentos
Pulling Piledriver: Coloque-se à frente de um adversário estonteado e carregue em ↑ e ◎.
Forehead Bite: Derrube a sua vítima e, ao pé da sua cabeça, carregue em → e ◎.
Elbow Attack: Corra para o adversário e carregue em ↑ e ⊗.

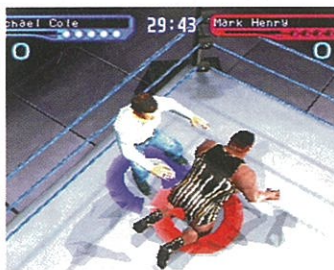
Movimento Final
Double-Arm DDT: Coloque-se à frente da vítima atordoada e carregue em L1.

MICK FOLEY

O homem por detrás das mais malvadas personagens em WWF faz, finalmente, a sua aparição. Ele realiza a sua longa ambição do Main Event em Wrestlemania e pode ser seleccionado depois do Main Event, no Ano Um.

Melhores Movimentos
Trapping Headbutts: Coloque-se em frente a um adversário estonteado e carregue em ← e ◎.
Drop Suplex T: Coloque-se defronte da vítima atordoada e carregue em → e ◎.
Camel Clutch: Derrube o adversário, coloque-se ao pé da sua cabeça e carregue em ← e ◎.

Movimento Final
Mandible Claw: Coloque-se em frente de um adversário estonteado e carregue em L1.

MICHAEL COLE

Ser comentador da WWF pode ser perigoso e esta é a oportunidade dos homens do microfone terem a sua vingança. Cole tem estado demasiadas vezes no alvo de algumas tareias e atingiu o ponto de saturação. É desbloqueado depois da primeira prova do segundo ano, e o seu repertório é surpreendentemente técnico.

Melhores Movimentos
Scoop Slam: Em frente a um adversário espantado, carregue em ← e ◎.
Mexican Surfboard: Derrube um adversário, ponha-se em cima das suas pernas e carregue em ← e ◎.
Bronco Buster: Atire um adversário para o canto, dê-lhe uma tareia e corra para ele carregando em ◎.

Movimento Final
Standing Crossface: Coloque-se à frente do adversário estonteado e carregue em L1.

CENÁRIOS ESCONDIDOS

WCW TRANSFORMOU AS LUTAS DOS BASTIDORES NUM JOGO COMPLETO, MAS A SEGUNDA VERSÃO DE WWF SMACKDOWN É MELHOR, MAIOR E NÃO IMPLICA UMA DESPESA ADICIONAL. EIS COMO PODE ACEDER A TODAS AS ÁREAS.

ARENA PRINCIPAL

Primeiro, saia do ringue e dirija-se para a seta vermelha apontada para o palco. Coloque-se ao lado dela por uns segundos e esta mudará para azul; carregue ↑ e avançará para o palco principal, ao pé do ecrã enorme.

ENTRADA

Sem quaisquer armas, é aqui que as verdadeiras lutas começam. Atire o seu inimigo para fora da rampa e dê-lhe uma cotovelada. Suba de novo a rampa e dirija-se em direcção à entrada, onde pode entrar para o átrio.

ÁTRIO

Não há aqui nada de especial, mas no canto superior direito fustigue o seu adversário contra o extintor e este cairá no chão. Apanhe-o e comece a despedaçar o adversário disparatadamente.

O Átrio tem também quatro saídas para o ajudarem a espalhar o caos pela arena: o Segundo Piso à esquerda, a Cave no canto inferior esquerdo, o Plaza através da saída mais em baixo, o Restaurante à direita, e aí está o jogador de volta.

SEGUNDO PISO

Há uma máquina de bebidas, um telefone e outro extintor. Atirar o lutador contra qualquer destas coisas conceder-lhe-á armas para bater no adversário. Arremesse-o contra o telefone para o fazer cair e utilize-o. Ou atire-o primeiro contra a máquina das bebidas para ter uma lata de sumo. O corredor também tem quatro saídas: uma para descer as escadas, uma porta para o Camarim, outra para o Balneário e uma porta para a Sala dos VIPs.

O BALNEÁRIO

Há armas nos cacifos que pode encontrar se atirar o seu adversário contra os cacifos. Poderá encontrar uma arma ou uma cadeira que usará da mesma forma que usa qualquer cadeira – partindo-a em cima da cabeça do seu rival.

O CAMARIM

O Camarim contém um caixote do lixo com um vaso, uma cabeça de um manequim e uma cabeça de veado embalsamada. Empurre o seu adversário para dentro da caixa para recolher os itens e dê-lhe uma tareia. Há também uma mesa à qual pode dar um encontrão ou sobre a qual pode atirar o seu adversário.

A SALA DOS VIPs

As estrelas da WWF não têm qualquer problema em levantar sofás e agredirem-se mutuamente com eles. Existem também plantas espalhadas pelo chão que proporcionam uma pancada suave, enquanto batem um no outro.

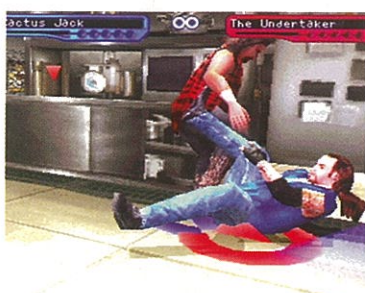
O PLAZA

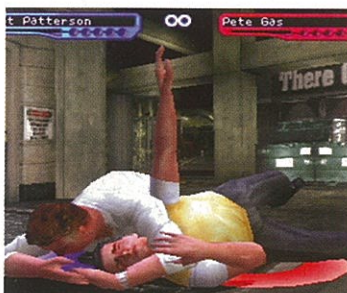
Mantenha-se fora da estrada ou arrisca-se a ser atropelado por um dos carros. Pode levantar o banco que está ao fundo da área, utilizar o carro das compras para bater nas pernas do seu adversário ou esborrachar-lhe a cabeça com uma trave. Para fazer sair a criança dentro de si, há uma fonte no meio da praça. Quem consegue resistir a um divertido Piledrive neste ambiente? As três saídas no Plaza levam ao Restaurante, ao Parque de Estacionamento e de volta ao Átrio.

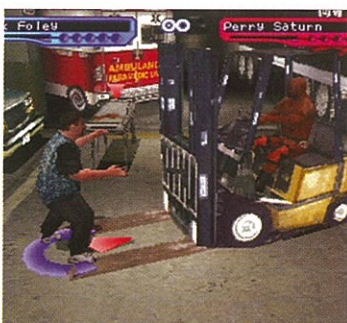
A SALA DE JANTAR

Leve a luta até ao bar e mostre a sua perícia erguendo ou saltando sobre as mesas. Há uma jukebox ao canto e atirar o seu adversário contra ela dar-lhe-á um barril de café para, com ele, despedaçar o local. Pode também trepar para a jukebox e saltar daí.

O RESTAURANTE

Mais mesas para saltar e dar fortes golpes. Existem também algumas armas, como a grade e a caixa, para bater na cabeça do seu adversário.

A CAVE

É usada principalmente como outro átrio, permitindo-lhe aceder a mais três áreas: o Estacionamento, o Restaurante 2 (WWF: A Experiência) e a Cozinha.

O ESTACIONAMENTO

Este local está cheio de coisas que podem destruir o seu inimigo; sendo a mais ridícula uma empilhadora – suba lá para cima (R1) e persiga o seu inimigo agora aterrorizado. Como alternativa, pode atirar o seu adversário contra os carros para fazer disparar alarmes e pôr as luzes a piscarem. Uma viagem ao contentor do lixo dar-lhe-á uma barra de ferro para bater na sua vítima e, caso isto se torne insuportável para ele, há um esticador à mão (R1 para agarrar). Simplesmente bata-lhe com a barra até ele cair.

WWF: A EXPERIÊNCIA

Algumas mesas quadradas põem em desordem este popular estabelecimento. Têm o tamanho perfeito para serem levantadas e com elas bater no seu adversário, ou para subir lá para cima e daí voar com um grande golpe. Aqui há uma seta que aponta em direcção à Cozinha.

A COZINHA

Não há nada mais emocionante do que lutar na Cozinha. Primeiro, pode atirar os cestos que foram deixados por lá espalhados. Depois, empurre o seu adversário contra o lava-loiça e observe uma panela a cair. Agora, bata-lhe com ela, disparatadamente. As mesas espalhadas pela cozinha também servem para criar um pandemónio. Pode fazer um Piledrive ao seu adversário sobre elas, ou estendê-lo sobre uma e dar uma cotovelada em cima dele e da mesa.

DOWNLOAD

É INÚTIL RESISTIR, TEM DE SE ENTREGAR TOTALMENTE AO CD 70.

Descubra lá: C-12 não é só sobre matar alienígenas; de vez em quando tem de usar os neurónios.

C-12: Final Resistance

É fantástico ver a SCEE a editar títulos desafiantes e originais como C-12: Final Resistence. Na verdade, gostámos tanto deste título que tivemos de dar continuidade ao vídeo com uma demo jogável de modo a que todos pudessem experimentar. Outro título inovador foi Libero Grande e a sequela não lhe fica atrás.
A perspectiva de primeira pessoa é complicada de dominar, mas quando conseguir fazê-lo vai ver que consegue ser tão viciante como um jogo de puzzles. Também deitámos a mão a uma série de vídeos para se deleitar. Divirta-se...

PARA UTILIZAR O DISCO 70
Carregue o CD e percorra as opções de jogo usando ← e →. Pressione ⊗ para seleccionar a demo que pretende jogar. No final de algumas demos, precisará de fazer Reset à sua consola.

■ EDITORA:	**SCEE**
■ GÉNERO:	**Aventura de acção**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Terra encontra-se sob o controlo de uma raça alienígena com fortes sentimentos anti-sociais sobre nós, humanos. Há apenas uma coisa a fazer – precisamos de um herói que enfrente as hordas do mal e frustre as suas maquiavélicas intenções. É aqui que entra em cena o Tenente Vaughan, meio-homem, meio-máquina, pronto a desancar estes extraterrestres por todo o lado.

■ Comandos

←→↓↑	Direcção
□	Usar arma principal
△	Usar arma secundária
⊗	Acção
⊗	Protecção
L1	Engatilhar armas
R1	Fixar alvo

■ Características adicionais
O jogo completo apresenta muitas missões para dizimar alienígenas, um modo na primeira pessoa e imenso armamento.

■ Mais informação
Consulte o nosso Teste na edição 69.

Passa lá isso: se escolher o jogador errado, passará o tempo a gritar pela bola.

Galeria de vídeo

VEJA OS VÍDEOS E FIQUE A SABER COMO SERÃO OS FUTUROS JOGOS PLAYSTATION.

The Simpsons Wrestling

■ EDITORA:	**Fox Interactive**
■ GÉNERO:	**Simulação de wrestling**
■ PROGRAMA:	**Vídeo**

A série The Simpsons é, muitas vezes, a melhor coisa que existe na TV e há algum tempo que aguardávamos com expectativa a sua aparição na PlayStation. The Simpsons Wrestling apresenta todos os membros da família mais disfuncional da América, bem como muitos mais membros do elenco, lutando pelo título de Campeão de Springfield. As vozes da série televisiva emprestaram o seu talento ao jogo. No jogo completo pode desancar Marge com o ancinho de Willy The Groundskeeper ou usar o arroto de Homer para desarmar a poderosa equipa constituída por Burns/Smithers. Não perca o nosso Teste na página 56.

Libero Grande International

■ EDITORA:	**SCEE**
■ GÉNERO:	**Simulação de futebol**
■ PROGRAMA:	**Demo jogável**

Todos os fãs de jogos de futebol sonham com um título que os coloque nas chuteiras de um futebolista profissional, jogando lado a lado com Beckham, Figo e Giggs. Esta é a ideia fundamental por detrás de Libero Grande International, embora seja a Bickham, Fego e Gaggs que você irá gritar para que lhe passem a bola. Tome nota desta dica – jogue sempre como médio atacante, pois torna a vida muito mais divertida.

■ Comandos

△	Cruzamento longo/passe para mim
□	Controlo da bola/passe para mim
○	Rematar/cruzar
✕	Passe/passe para mim (baixo)
R1	Corrida
L1	Estratégia
R2	Olhar para a direita
L2	Olhar para a esquerda

■ Características adicionais

O jogo completo apresenta muitos modos diferentes e equipas internacionais

Mais informação

Retroceda até ao nosso Teste na revista 69.

Fatal Fury Wild Ambition

■ EDITORA:	**JVC**
■ GÉNERO:	**Beat 'em up**
■ PROGRAMA:	**Vídeo**

Este beat 'em up desenvolvido pela SNC é uma versão estilo filme animado do género, retirando as suas personagens e cenas de uma série de banda desenhada anime da televisão japonesa. A acção decorre ao estilo de Street Fighter, com 14 personagens bidimensionais, cada uma com os seus próprios movimentos e capacidades, e um power-up "Fatal Fury" que pode produzir um ataque devastador.
É claro que um beat 'em up decente não é nada sem uma história de retaliação assassina para apoiar a acção, e aqui os manos Terry e Andy (bons nomes japoneses, estes) estão a tentar vingar o assassínio do seu pai às mãos do malvado patrão do crime Goose Howard. Para mais informação, dê uma olhadela ao nosso Preview na página 24.

Furioso: não perca a acção fatal deste beat 'em up da SNK.

Samurai Showdown:

Warriors Rage

■ EDITORA:	JVC
■ GÉNERO:	Beat 'em up
■ PROGRAMA:	Vídeo

Muito parecido com outro título da JVC desenvolvido pela SNK, Fatal Fury, Samurai Showdown é mais um beat 'em up para a colecção de qualquer viciado.
Mais táctico do que Fatal Fury, Samurai Showdown: Warriors Rage exige alguma sofisticação para ser conquistado, com espadas de samurai em primeiro plano, naturalmente.
Os ataques têm de ser realizados no tempo oportuno e, se se aventurar neste festival de lâminas a pensar que se vai safar pressionando desenfreadamente os botões, irá certamente perder. Impiedosamente.
Os fundos detalhados e movimentos especiais do jogo poderão não ser os mais sofisticados que alguma vez se viu neste género, mas isso não os torna menos divertidos.
Veja as imagens deste nosso vídeo e depois veja como as lâminas de Samurai estão ser produzidas no nosso Preview na página 25, nesta mesma edição. Regale-se.

Mostre-me: as batalhas de Samurai Showdown são precisas e tácticas. Ainda que seja forçado a lutar em enormes calções rosa.

Califórnia Watersports

■ EDITORA:	Midas Interactive
■ GÉNERO:	Simulação de surf
■ PROGRAMA:	Vídeo

Tendo como cenário as límpidas águas azuis do Estado Dourado dos EUA, Califórnia Watersports dá-lhe a possibilidade de testar a sua habilidade em quatro desportos radicais: surf, wind-sail, jet-ski e bodyboard. O jogador tanto pode brincar na água, em modo Freeplay, como participar numa competição como Extreme Trick ou Big Air. Os comandos simples implicam que rapidamente controlará os movimentos, em vez de passar o tempo a engolir água salgada. Para mais informação sobre California Watersports, veja a edição 69.

Amante do surf: não se trata apenas de surf, estes tipos de California, também gostam de bodyboard, jet-ski e surf...

Panzer Front

■ EDITORA:	JVC
■ GÉNERO:	Combate com tanques
■ PROGRAMA:	Vídeo

Os tanques podem não ser a peça militar mais na moda, mas o seu potencial de destruição significa que podem dar o mote a um excelente videojogo. Panzer Front é mais um jogo de estratégia do que shooter, mas ainda deixa imenso tempo para enfrentar o inimigo. O jogo completo coloca-o na posse de um tanque da Segunda Guerra Mundial, podendo optar por jogar tanto do lado dos gloriosos Aliados como para a repugnante ralé Nazi. Há mais de 20 tanques jogáveis e imensas missões para realizar. Em vez de avançar irracionalmente numa batalha, o jogador precisa de algumas capacidades de intrusão furtiva à maneira de Medal Of Honour para sobreviver à guerra. Não deixe de ler o Teste de Panzer Front na próxima edição.

Tanques históricos: pode recriar batalhas da Segunda Guerra Mundial com Panzer Front.

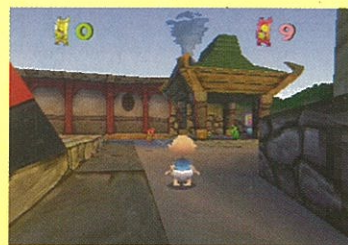
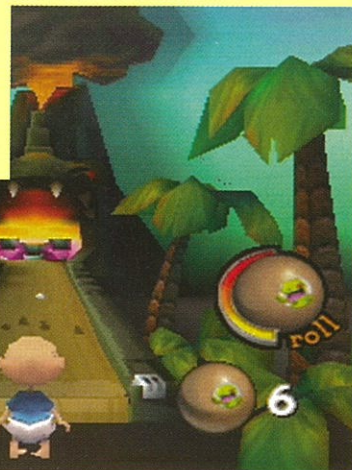
CONTEÚDO DO CD

Rugrats in Paris:

The Movie

- EDITORA: **THQ**
- GÉNERO: **Plataformas**
- PROGRAMA: **Vídeo**

O terceiro jogo PlayStation a apresentar estas problemáticas crianças – depois de Rugrats (revista 44 4/10) e Rugrats Studio Tour (revista 60 6/10) – Rugrats in Paris segue estes pequenos terrores até França para mais aventuras em plataformas. Baseado no enredo do filme mais recente com o mesmo nome, o jogo coloca-o a levar os miúdos para Euro Reptarland para ajudar a reparar o Robotic Raptar de Stu. A sua missão consiste em conduzir uma das personagens através de 16 níveis de Reptarland e a romântica cidade de Paris em busca de peças para consertar o infeliz dinossauro mecânico.

Fique atento ao Teste de Rugrats in Paris The Movie na próxima edição.

Miúdos: os terrores da TV estão de volta à PS1 para mais aventuras em plataformas.

Power Rangers

Lightspeed Rescue

- EDITORA: **THQ**
- GÉNERO: **Aventura arcada**
- PROGRAMA: **Vídeo**

Estes guerreiros metamorfoseados lançaram-se à PlayStation pela primeira vez com Power Rangers Lightspeed Rescue, uma mistura interessante de acção de luta em fatos colantes, e aventura arcada em grande estilo. No jogo completo, os cinco corajosos de roupas brilhantemente coloridas jogam através de cinco níveis, com hordas de vilões para pontapear, socar e arrasar, bem como imensos puzzles para pôr a massa cinzenta a funcionar.

Se gostar do que vai ver neste vídeo, então consulte o Teste de Power Rangers Lightspeed Rescue, da THQ, na revista 69.

Poder colorido: pode já não ser um sucesso na TV, mas os Rangers continuam bem de saúde.

AS DEMOS DO PRÓXIMO MÊS

O ALINHAMENTO DO PRÓXIMO NÚMERO INCLUI...

- UM POUCO DE HUMOR EM **SHEEP, DOG 'N' WOLF**
- HERÓIS ENVERGANDO ARMAS EM **RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR**
- ACÇÃO MANGA EM **FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX**
- ENCESTAR COM AS ESTRELAS EM **NBA HOOPZ** E MUITO, MUITO MAIS

Sheep, Dog 'N' Wolf

Fear Effect 2 Retro Helix

NBA Hoopz

Raibow Six: Rogue Spear

Aviso: O conteúdo do CD está sujeito a alterações. Os cigarros fazem mal à saúde. Ficar bêbado não é uma atitude muito inteligente.

SE QUERES GANHAR PRÉMIOS

FAZ 1 FILME E GANHA MUITOS PRÉMIOS

Vê no folheto no interior das embalagens das pizzas Grumete como participar

PIZZANOVA

FAZ UMA FITA

PlayStation

O Grumete desafia-te para um passatempo muito divertido: fazeres um filme, que é um anúncio de verdade.

É muito simples: basta fazeres um filme de 30 segundos com as Pizzas do Grumete e o Grumete, e que o envies, acompanhado da ficha de inscrição e 2 códigos de barras das **Pizzas do Grumete** para a morada indicada no folheto, que também está dentro das embalagens.

Os vencedores ganham: 1º- um computador multimedia Fujitsu, 2º- uma camcorder digital Sony e 3º- uma televisão Sony, mas ainda podes ganhar os prémios que estão no interior das embalagens - 100 PlayStation® PSone™, 250 Jogos PSX Novidade e 2000 Demos com jogos PSX. E para isso não precisas de concorrer.

Vê nas embalagens as instruções completas e pormenorizadas para concorreres e faz uma fita para toda a gente ver. Participa já.

Promoção válida até 30 de Junho de 2001.

tacomajeans.com
Colecção Primavera Verão
2001
Tacoma
ORIGINAL JEANS